ぽっぷるメイル
ハンドブック
やまざき拓：著
ゲームハンドブックシリーズ
BNN

ACTION GAME

ぽっぷるメイル

Magical Fantasy Adventure POPFULMAIL

HAND BOOK

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

ACTION GAME

ぽっぷるメイル
HAND BOOK

ACTION GAME

ぽっぷるメイル
HAND BOOK

やまざき拓：著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

いんとろダクション INTRODUCTION

破天荒な主人公の冒険珍紀行！

ファンタジーの世界には必ずといっていいほど登場する「エルフ」。皆さんはこのエルフの性格に、どのようなイメージを抱いているだろうか？「上品」「高貴」――おそらくはこれに類した単語が列挙されるだろう。

ところが、である。

ここに登場するエルフの少女には、それが全くと言っていいほど当てはまらない。

口は悪いし、気性は激しいし、おまけに超ワガママで、極めつけに大のお金好き（使いっぷりもやたらといいので「守銭奴」とは少々ニュアンスが違う）。ついでに加えると粗忽者。そんな彼女の職業は「賞金稼ぎ」なのだが、どうもさっぱり儲かってないようだ。

こんなキャラクターが主人公のゲームなんてあるのかと思ってしまうが、実はここにみごとに存在するのである。

彼女の名前は、メイル。日本ファルコムのアクションＲＰＧ『ぽっぷるメイル』の主人公である。

巨額の賞金首に目をつけて彼女は冒険の旅に出るのだが「類は友を呼ぶ」とはよく言ったもので、メイルの回りにはユニークな人物たちが集まってくる。賞金首の魔法使いの弟子と名乗る少年、頑固者だが人のいい怪獣、メイルをはるかにしのぐ「無責任エルフ」、きれいさっぱりヒゲをそり落とした「軽いドワーフ」、そして自分の立場を知りながらも、常に態度のでかい賞金首の魔法使いのジジイ。あまりにも個性的な人物が、これでもかというほど登場する。この連中を軸に展開するのがこのゲームである。

従来、この手のドタバタ的なノリのＲＰＧというのはあまり多く発表されていない。キャラに個性がなかったり、会話中のギャグがつまらなかったりすると、プレイヤーがシラケて意欲をそがれてしまうからである。また、最後までそのノリを持続できるだけのパワーがなくてはならない。そして最大の恐怖は「開発サイドの楽屋オチに終わる」ことだろう（笑）。

しかし『ぽっぷるメイル』は、軽妙なノリを挫折することなく、終始一貫しているのである。これは簡単そうなことで、実は非常に難しい。またキャラの会話もテンポが良く、イベントが楽しいのも魅力である。

もともとファルコムというソフトハウスはキャラクター作りやシナリオ運びがうまいだけに、肩の凝らないプレイを楽しませてくれる。また、アクションＲＰＧのパイオニアとして有名なのは周知であり、今回の作品はそれらの魅力の集大成であることに加えて、アクションやシステム面で、いろいろとまた新たな要素が加味された。そして、お待ちかねの「デカキャラ対決」もしっかり用意されている。

本書では『ぽっぷるメイル』の魅力をより多くの人に知って頂くため、プロローグからゲームシステム、モンスターやアイテムの紹介、各種のテクニック、そして全ステージ各エリアのポイント解説までを掲載して構成した。これを機にこのゲームに気軽に触れて頂き、モニターの前で一喜一憂、エキサイトしてもらえれば幸いである。

ファンタジーＲＰＧの常識を根底から覆した（ほめすぎかな？）このゲームの世界に、あなたもどっぷりと浸ってもらいたい。

末筆ながら、資料をご提供頂いた日本ファルコム（株）の松前俊邦氏、御多忙の中大量のイラストを上げて頂いた成田保宏氏、またしても締切を遅らせてご迷惑をおかけした飛来社様、その他御協力頂いた多くの皆さんに、この場を借りてお礼を申し上げる次第である。

1992年 5月

やまざき　拓（オフィス・ティーツー）

もくじ CONTENTS

第1章　プロローグ ―― 9

第2章　おもな登場人物 ―― 15

メイル……18
タット……19
ガウ……20
ブラッキィ……21
マテリアル……22
ヤコブ……23
まだまだ出てくるこんな人物……24

●いきなりコラム ―― 26

第3章　冒険の方法 ―― 27

賞金首をおって冒険の旅へ……30
基本となる3つのアクション……30
メイン画面の構成……31
気にしておきたい「冒険の心得」……32
メニュー画面について……34
フィーチャーあれこれ……37

第4章　モンスター図鑑 ―― 39

タヌキ……42
クモくん……42
丸太転がし……43
ツノバチ……43
木人Jr.……44
みじゅくモノ……44
トゲトゲ……45
スケルトンザウルス……45
ディノフィッシュ……46
電撃クラゲ……46
化石……47
沢蟹……47
トーテムポール……48
火炎虫……48
怒髪天……49
石台君……49
おいはぎ船長……50

キタキツネ……50
半魚人……51
アイスドラゴン……51
ガンメット……52
グレムリン……52
マッドマン……53
ウッドペッカーペンチ……54
ウッドゴーレム……55
サンダードラゴン……56
ゴルアデス……57
ミスリルゴーレム……58
ツェイマー・J・サレンドル……59
チューバ……60
フレイラ……61
リップ・ファジル……62
ラップ・ファジル……63
ドッケン……64
ロックネイア……65
ブラジオンナイト……66
ロガークラブ……67
ナッツ・クラッカー……68
ベルクフリト……69
デサロディオス……70
ガイストレイス……71

●いきなりコラム ——— 72

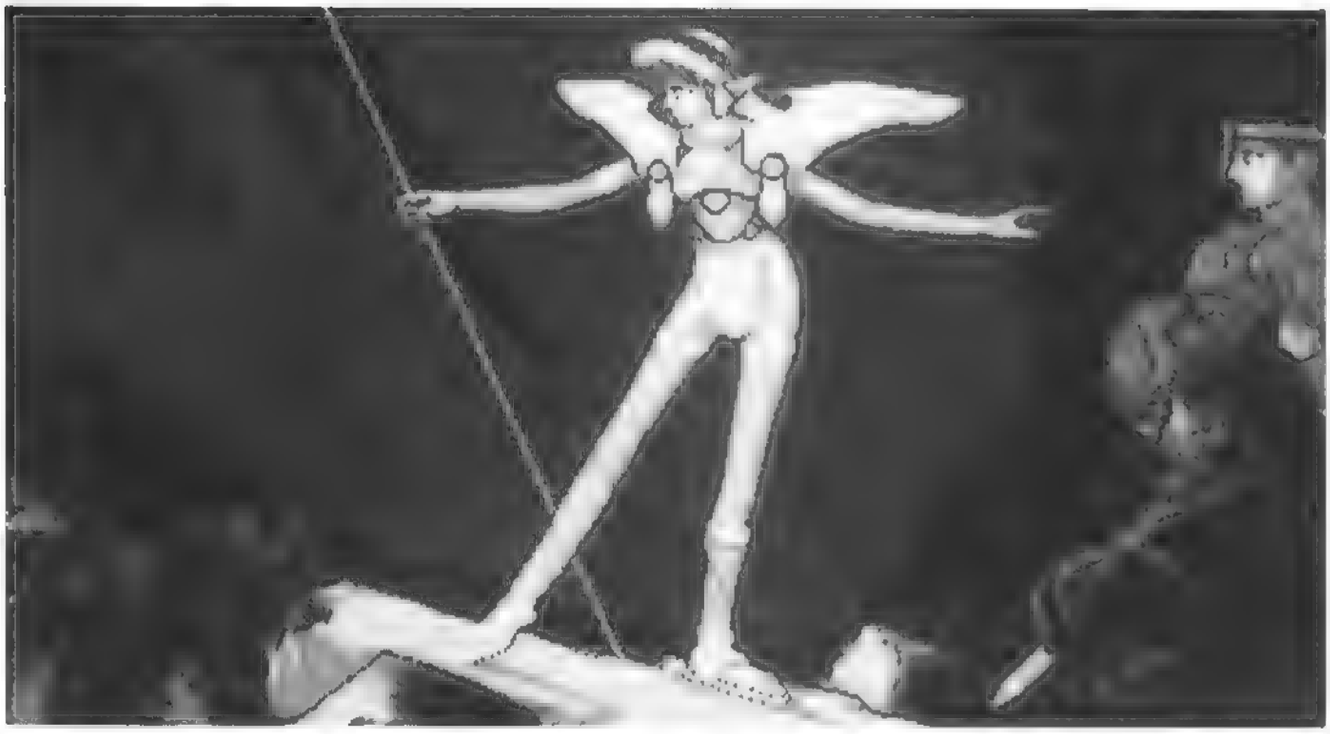
第5章　アイテムカタログ ——— 73

◆武器アイテム
ダガー……76
ショートソード……77
ロングソード……77
ファルシオン……78
ブーメラン／ブーメランDX……78
フレイムソード……79
ライトセーバー……79
ファイア……80
ファイアDX……80
ホーミング……81
フォース……81

ファイアボール……82
テイルアタック……82
アイアンクロー……83
ファイアブレス……84
◆防具アイテム
レザーアーマー……84
チェーンメイル……85
プレートメイル……85
ミスリルアーマー……86
ゴールドアーマー……86
レッドローブ……87
ブルーローブ……87
イエローローブ……87
シルバーローブ……88
ゴールドローブ……88
ウッドシールド……88
スモールシールド……89
ラージシールド……89
ミスリルシールド……89
ゴールドシールド……90
ブロンズミラー……90
メタルミラー……90
プラチナミラー……91
ミスリルミラー……91
ゴールドミラー……91
◆回復アイテム
オレンジ、チェリー、リンゴ……92
薬草……93
エリクサー……93
◆各種アイテム
$袋……94
金塊……94
無敵……95
ヘルメット……95
スパイクブーツ……95
石靴……96
カギ……96
牢屋のカギ……96
爆弾……97
ツルハシ……97

ハシゴ……98
細工物……98
魔法瓶……98
クリスタル……99
宝玉……99
SHOPで買えるアイテム一覧表……100
第6章　テクニカルアドバイス……103
メイル……106
タット……108
ガウ……110
3人共通のテクニック……112
第7章　シーン解説……115
ぽっぷるメイルの冒険ワールド全図……118
◆STAGE1／ジャングル
全体図……120
エルフの森……122
大樹木の塔……124
◆STAGE2／古代の洞窟
全体図……126
風穴の入口……128
化石の洞穴……130
地下泉洞……132
怪獣の巣……134
◆STAGE3／鉱山
全体図……136
鉱山……138
古代神殿……140
◆STAGE4／氷山
全体図……142
氷山……144
リップの山……146
ラップの船……148
◆STAGE5／アルカザール城
全体図……150
正面城壁……152
宝物庫……154
地下迷宮……156
封玉宮……158

第1章
プロローグ



英雄光臨

この絵は「邪なる大神」との戦いの終焉と時を同じくして描かれたものである。

はるか昔、神に弓を引く者たちがいた。
「獣の帝」は獣を呼び、「死の帝」は死者を束ね、「天の帝」は天涯の者を率いた。

人々は恐怖の念を込めて、彼らを「邪なる大神」と呼んだ。

しかし、彼らに完全と立ち向かう者たちがあった。戦いは苦しく、そして長く続いた。多くの血が流された。そしてその戦いの末「邪なる大神」たちは屈し、時の彼方に封印された。

死した大地にたたずんでいたのは、エルフの魔法剣士、人間の戦士、ドワーフの闘士の3人だけだった。
「いかなる歴史も彼らを英雄とは呼ぶまい」彼らはつぶやき、去っていった。

―遠い昔の物語である。

1

エルフの賞金稼ぎは、とにかくお金に困っていた。

普段なら「１匹＄50で、森のタヌキ共を捕まえてほしい」なんて仕事は請け負わないのだが、背に腹は変えられなかったのである。ヘトヘトになって追い回したあげく、何とか１ダース捕まえはした……ところが、依頼主の商人はどこかへトンズラ。

「ふざけんじゃないわよ！」

賞金稼ぎのエルフの女の子は、天を仰いで絶叫したのだった。 さらに数日後、意味もなく捕まえられたタヌキ族の逆襲が始まったのである。

賞金稼ぎは依然としてお金に困っていた。しかし、道に落ちていたお金にまで手を出したのはマズかったようだ。

ばさっ！

いきなり頭上から網が落ちてくる。彼女は慌てて脱出しようとするが、絡まって抜け出せない。

必死でもがいている彼女の周囲には、気がつけばタヌキ族がぞろり。彼女はそのままかつがれて、テーブルと鍋の待つ大広場へ。

鍋になみなみと注がれたスープが、いい香りを漂わせていた。

2

さらに数日後。

彼女は最近この近辺を荒し回っている「マリオネット強盗団」を追いかけていた。どうやらこの間の「路銀ネコババ事件」の災難からは、何とか脱出できたらしい。そのとき、強盗団の首領が出現。彼女の前に立ちふさがった。

「ふんっ！　賞金稼ぎの小娘か！
これでもくらえ！」

ぼむっ！

眼前で起こる爆発と、噴き上がる煙幕。ようやく煙が晴れたあとに残っていたのは、強盗団首領↘

の頭の人形と、座り込んでせき込む彼女だけだった。

あっさり逃げられたのだ。

彼女は目玉の飛び出した頭を手に取り、深くため息をついた。

「才能ないのかなあ……私」

立ち上がってトボトボと森を歩く彼女。

どの位、どの方向に歩いたのだろう。ふと、目の前に大きな砦が見えてきた。

彼女は、ぶらりとその砦の街をのぞいてみることにした。

酒場をのぞいた彼女は、手っ取り早く稼げる方法がないか、主人に尋ねてみる。

主人の案内で行ってみた場所に貼り出されていたのが、変なジジイの広告。その賞金、＄200万！

「よーし、いっちょやるか！」

賞金稼ぎの少女・メイルは、旅立つ決意をしたのだった。

3

魔法使いの見習の少年は、師匠から頼まれたお使いから戻ってきた。しかし、家の中には師匠の姿はない。

部屋を探し回った少年は、数片の紙切れを見つける。

そこには、彼の師匠の字が書かれていた。読み進めるごとに、少年の表情は青ざめていった。

彼の師匠は、かなり前からとんでもないことを企んでいたらしい。少年をお使いに出したのも、その計画を着手するべく姿をくらますためだったようだ。

「何とかして、お師匠様を連れ戻さなきゃ！」

魔法使いの少年・タットは、慌てて家を飛び出していった。

4

怪獣は退屈だった。

静かな洞窟の中で、一日中宝箱の上に座っていなければならない。しかし、宝箱を狙う侵入者が現れたなどという話はさっぱり聞かないのである。

彼は朝飯が抜きだった。自分の魚を、仲間が食べてしまったのだ。「退屈ガウ。はらへったガウ」 洞窟の怪獣・ガウは絶叫した。しかしすぐに退屈でなくなるとは、知る由もなかったのである。

『かくして、ドタバタ大活劇は始まる』

第2章
おもな登場人物

とんでもない主人公を取り巻く人物たち！

主人公メイルの魅力はというと、「コクがあるけどしつこくない」という（それじゃ食い物だって……）その性格である。このメイルの活躍に彩りを添えているのが、彼女に輪をかけて個性的な登場人物たちなのである。

キャラの性格というのは、単にゲームを機械的に攻略する上ではそれほど重要ではないが、このゲームでその魅力を味わわずに進めてしまうのは非常にもったいない。むしろ、これを知らずして「このゲームを極めた」と豪語することは許されないと言えよう。

そんなわけで、まずはどんな連中がゲームに登場するか、しっかりと予習しておこう。なお、都合上一部紹介を省略させて頂いたものもあるので、ご了承願いたい。

金銀財宝・お金が命の熱血エルフ娘

メイル／MAIL

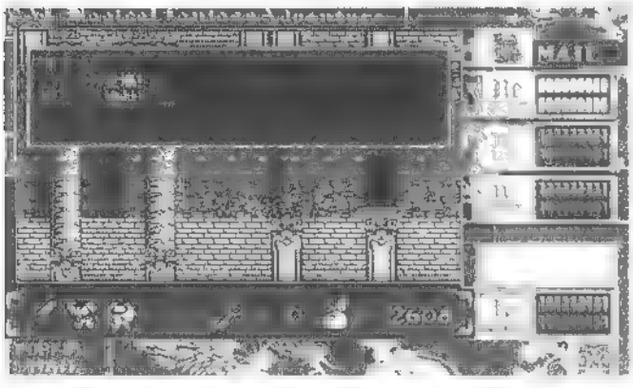
物語の主人公。職業は賞金稼ぎで、元気の塊のようなエルフの女の子。性格は勝気で、底抜けに明るい。

この世で一番好きなものは「お金」で、いつも「利益」最優先に物事を考えるクセがある。賞金首を求めて走り回るのはいいのだが、単純でそそっかしい所もあり、賞金首には逃げられるわ、タヌキの罠にはひっかかるわと、ここ最近はいいトコなし。

こんな彼女に明るい明日と金運はあるのだろうか？

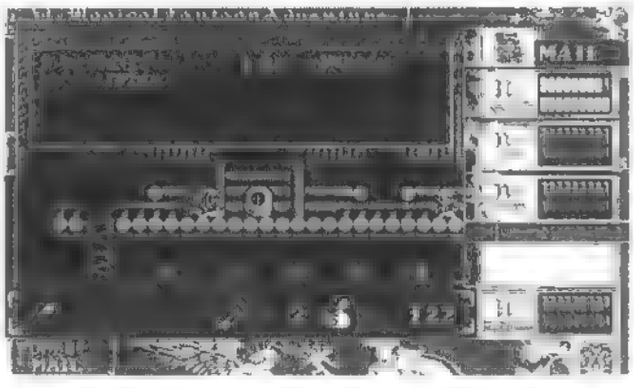
性格を語るこのセリフ！

とにかく金がすべて



▲金塊と聞いただけで目の色が変わる。もう誰も彼女を止めることはできない

そこまで言うか



▲同じエルフにまでこんなこと言われる始末。確かにエルフ族の中では爆裂した性格をしている気がする…

師匠想いのマジメひと筋、見習い魔導師

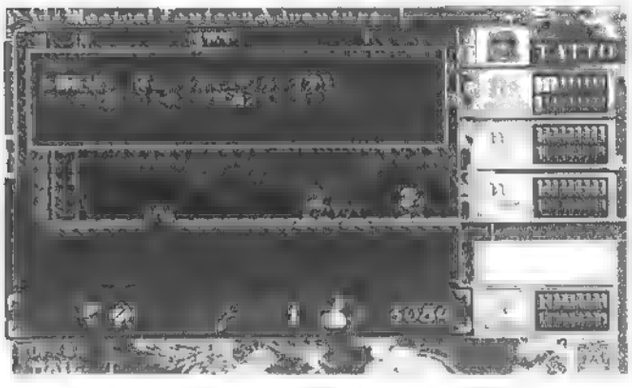
タット／TATTO

とある大魔導師のもとで修業を積んでいる少年。見習いではあるが、その才能の可能性は無限大で、前途有望。 性格はメイルと対照的に、温和で冷静。お人好しな所もあるが、根性の強さではメイルと肩を並べるか、あるいはそれ以上だろう（もっとも彼の場合、メイルのように「物欲」が絡んでいないのが最大の違いだが）。

師匠を連れ戻すハズが、メイルに関わったばかりに騒動に巻き込まれてしまうという不憫な少年。

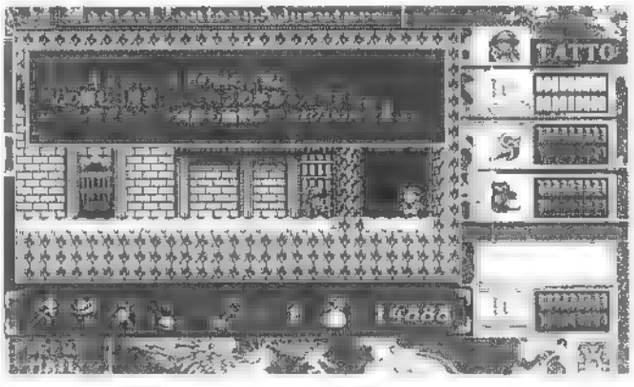
性格を語るこのセリフ！

師匠をたずねて三千里



▲賞金首になっても師匠は師匠。閉じ込められているジジイがその師匠なのだが……

言う時は言う



▲いくらお人好しな彼でもガマンの限度というものがある。まぁこの場合、相手が相手という話もある

ストレートな性格の、洞窟の住人

ガウ／GAW

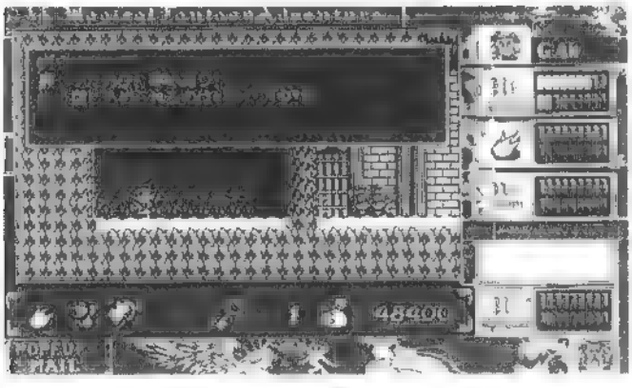
怪獣の洞窟で仲間たちと暮らしている。会話の語尾に、「～ガウ」とつけるのがクセ。洞窟に入ってきたメイルたちの騒動に巻き込まれ、仕方なく仲間になって一緒について行くハメになる。

性格はストレートで、物事を隠し立てするのが大嫌い。気にいらない人間にはかみつくことさえある。

洞窟の中で退屈な毎日を過ごしていたらしいので、メイルたちと行動を共にするのはまんざらでもないと思っているのかも。

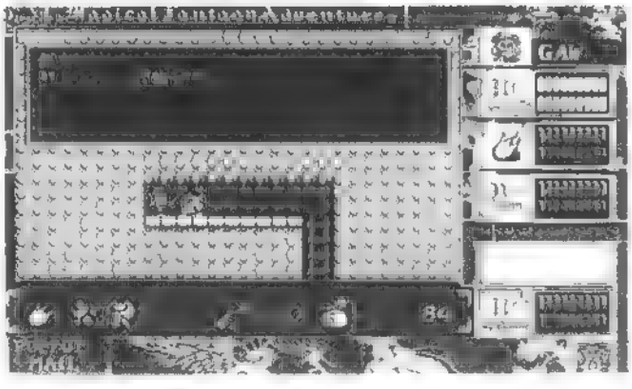
性格を語るこのセリフ！

アイアム・ハングリィ



▲空腹をほったらかしておくと体によくないのだ。それは彼が一番よく知っている

差別待遇はやめましょう



▲地方によっては、怪獣というだけで恐れる人間も多い。人類は皆兄弟だぞ（怪獣だっての）

恐怖の爆弾魔、エルフ族一のスーダラ男

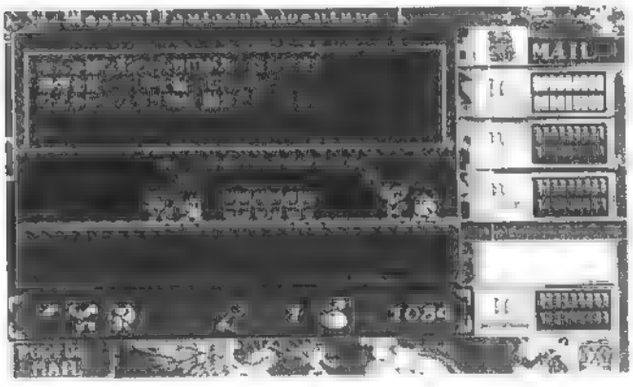
ブラッキィ／BLACKY

主人公のメイルもエルフの常識を打ち破った豪快な人物だが、さらにその上を行く極めつけがこの男。

外の世界でひと旗上げようとしてエルフの森を飛び出したが、これがそもそもの大迷惑。うまく行かない時は、所構わず爆弾を使って解決しようとし、周囲から毎度ひんしゅくを買っている。そのくせ本人に全く悪気はないのだから、なおさら厄介である。

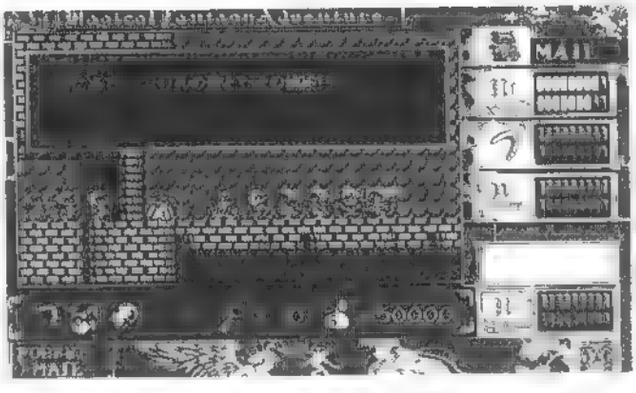
性格を語るこのセリフ！

恐怖の爆弾中毒患者



▲何かあると迷わず爆弾を使いまくる。自分だけが納得できれば、他人のことはどうでもいいのだ

お宝求めて地の底まで！



▲財宝を探してメイルたちの近くを動き回る。はっきり言って、ものすごくいい迷惑である

かつては大魔導師、今や大賞金首

マテリアル／MATERIAL

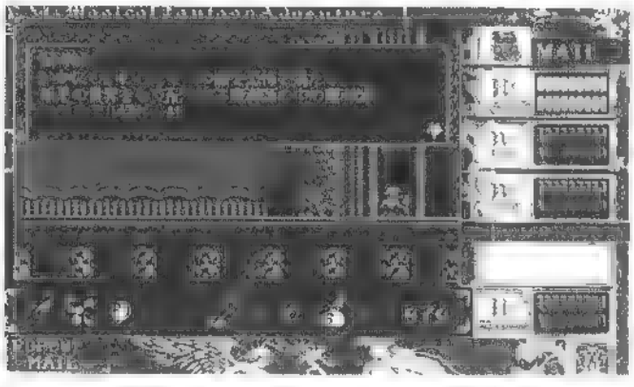
フルネームはマテリアル＝ホルン。タットの敬愛する、「お師匠様」とは他ならぬこの人物である。

かつては偉大なる魔導師としてその名を轟かせていたのだが、いつからか＄200 万もの高額賞金首になってしまっていた。それがもとでメイルに狙われるハメになる。しかしかねてから企んでいた「魔神の復活」の野望を達成させるべく、彼は老体にムチ打って頑張るのである。

一見抜け目がなさそうだが、ときどきそれが疑わしくなる行動をとることもある。

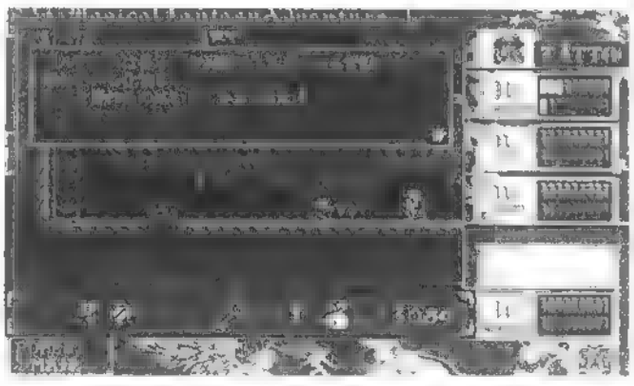
性格を語るこのセリフ！

何を偉そうに……



▲マテリアル初登場。一見偉そうだが、実はこの直前でお粗末な場面をみせるのだ

捕まってもこれである



▲こんな待遇を受けても、常に口だけは減らない　少しは申し訳なさそうにしろよな

自称「最先端を行くドワーフ」
ヤコブ／JACOV

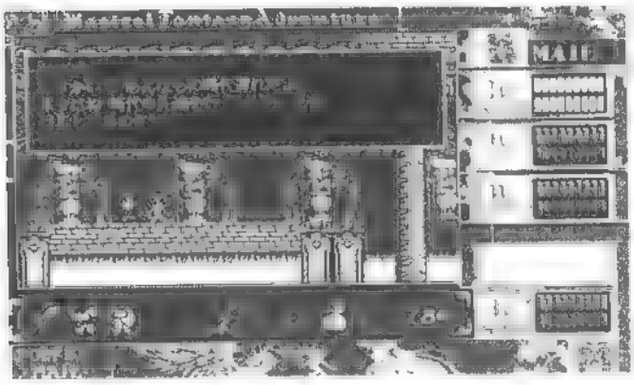
一般にドワーフというと、顔中ひげだらけで気難しいヤツ……というイメージがあるが、この男は違う。自慢のひげをきれいさっぱりそってしまい、気軽に他人とつき合うのが彼のセールスポイントなのである。

鉱山の地下にある村落で細工師をやっており、その腕はかなりのもの。金属や細工物などの加工はお手のものである。

なんとブラッキィが彼の親友。また、タットをはるかにしのぐお人好しでもある。

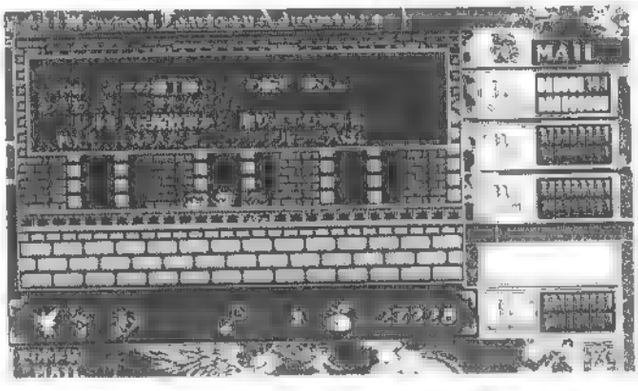
性格を語るこのセリフ！

さいせんたんドワーフ



▲この容姿と性格、とてもドワーフとは思いがたい。彼もまた常識を逸脱した人物である

純朴な心の持ち主



▲敵味方関係なしのこの気軽さ。彼の辞書に「疑う」という文字はないのか

まだまだ出てくる

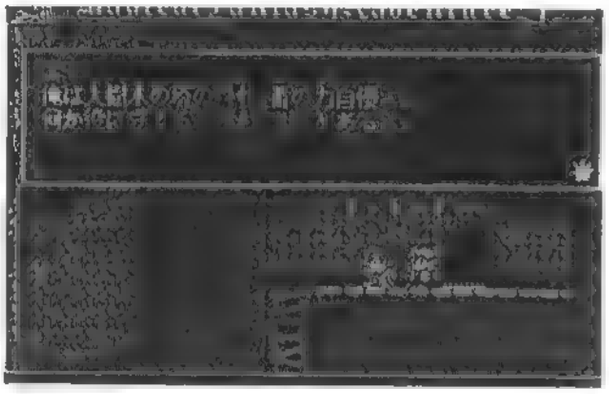
こんな人物

前に挙げた6人の他にも、個性的な人物が登場する。紹介していこう。

ナモ

大樹木の塔に住むエルフの1人。最近頻発している、マリオネット強盗団の悪行の数々に腹を立てている。その後、妻を残して「強盗退治に行く」と出て行ったきり戻ってこないが、どうしたのかは不明。

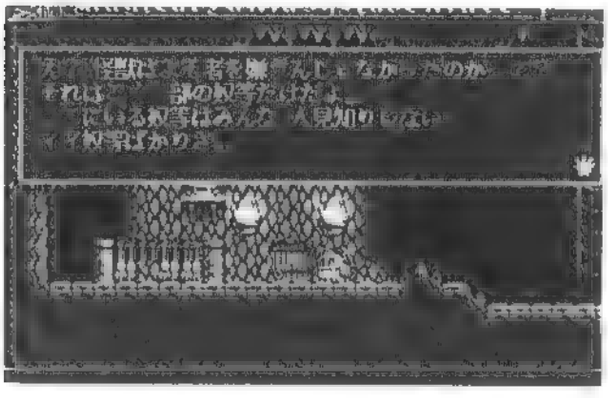
村一番の力持ちである。



怪獣たち

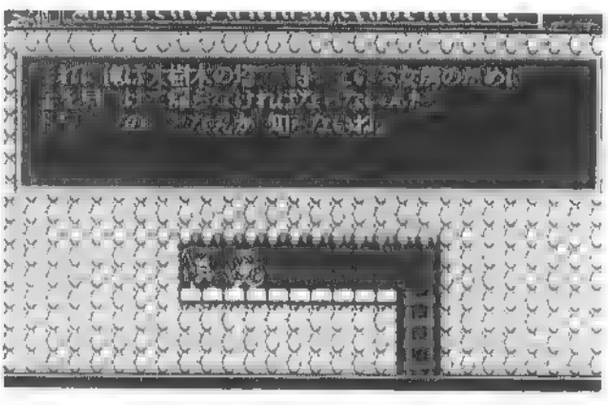
洞窟の奥で群れを作って暮らしている。本当は気のいい連中ばかりなのだが、洞窟の外では「凶暴な種族」と思われている不憫なヤツら。

地下の泉に生息している魚が、彼らのごちそうである。



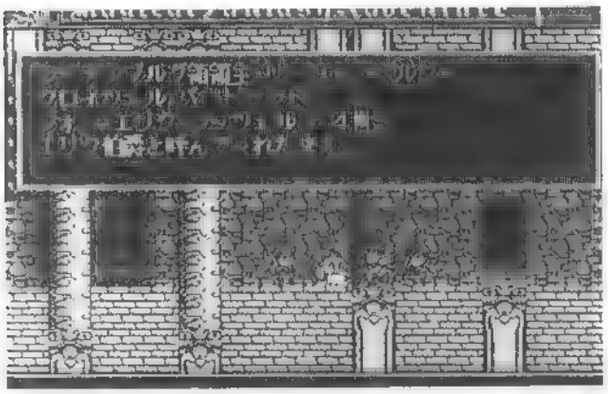
鉱夫

火山のふもとの鉱山で連日連夜働いている人々。いつ行っても、忙しそうにあくせくと動き回っている。メイルたちのことは別段気にかけてもいないようだが、鉱山の奥に1人だけ「怪獣が大嫌い」という男がいる。



エリク伯爵

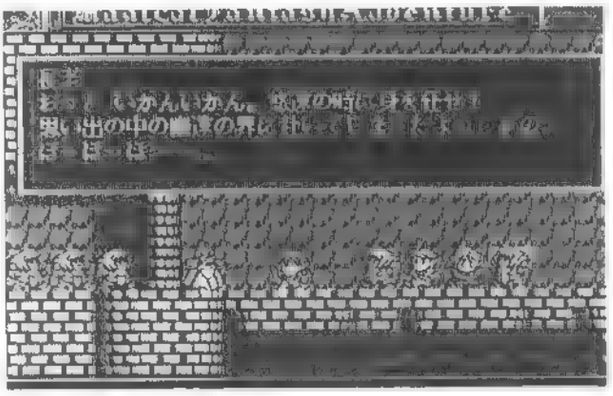
ラーテンブルグ領領主・リーツェンベルグ・クロイツェル・バートランド・フォン・エリク・ラッツェルン・４世……がフルネーム。要するに「人民解放軍」と名乗る、単なる山賊の首領。メイルたちをだまして賞金を手に入れようとする。



長老

かつて魔神を封じ込めた、４つのクリスタルの封印を作った人物。今は古代神殿を守っている。

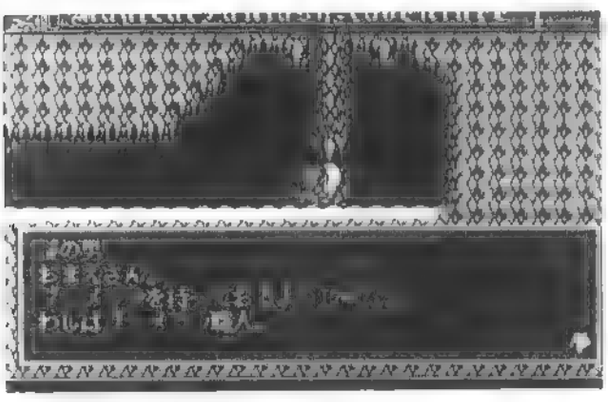
かつての勇者も、年老いてしまっては再び昔のような活躍をすることは不可能。そこでその運命をメイルたちの活躍に託すのだが……！



ブーメラン職人

氷山のどこかに隠れ住んでいる老人。人生のすべてを、ブーメランを作ることに注ぐ決意をした、すばらしい人物である。

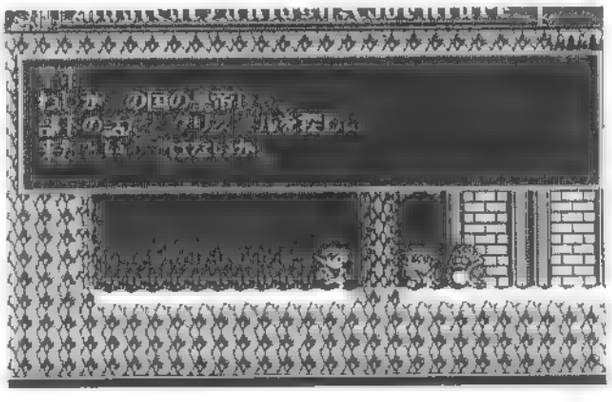
よそ者を極端に嫌う偏屈な性格をしているが、ブーメランを手にした者にだけは心を開くらしい。



皇帝ペンギン

ペンギンの国を取り仕切る皇帝。ペンギンの兵士というのも妙だが、こいつはもっと妙なかっこうだ。

邪神の封印について知っているのは、ペンギンの国ではこの皇帝だけである。それもそのはず、実はこいつが……！

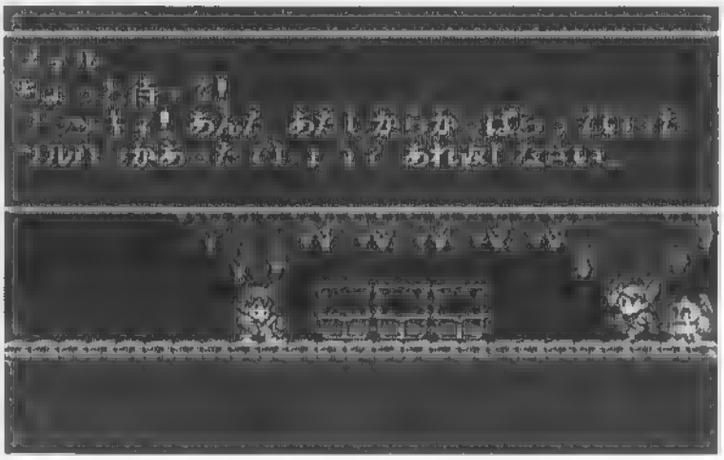


絶妙の!? エルフ漫才コンビ

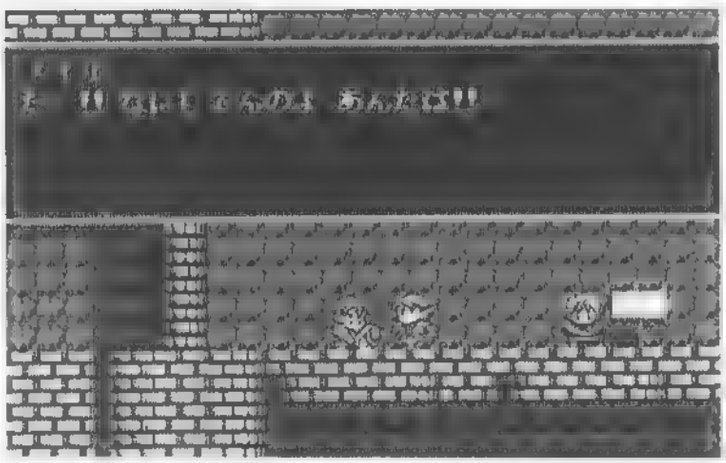
エルフの常識と固定観念を盛大に打ち破っている、主人公のメイルとおじゃま虫のブラッキィ。お互い強烈な個性の持ち主なので、この2人がイベントで登場すると、とたんに漫才が始まる。

ブラッキィのボケと、メイルのツッコミ。メイルのほうはブラッキィを毛嫌いしているのだが、ブラッキィのほうはまんざらでもない（?）ようである。しかし2人とも結局「自分の利益のために突っ走っている」という点では共通しているのである。

ブラッキィが出てくるイベントがあったら、最優先でメイルをマイキャラにしておいてみよう。2人の爆笑モノのやりとりがいろいろと楽しめる。アクの強い個性のぶつかり合いは必見！



◀ブラッキィにとって、「キミのモノはボクのモノ、ボクのモノもボクのモノ」らしい。すべての行動に自分の利益だけが優先する。そういう点ではメイルにも共通点があるのだが……



▶ブラッキィの最終解決手段は常に爆弾。エルフの村では「歩く火薬庫」の異名を持つ。メイルも間接的にさんざん被害にあっており、関わった人物たちはすべて泥沼にハマっていく

第3章
冒険の方法

ゲームシステムの理解は冒険者の必修科目である

たとえ動機が不純でも(笑)、メイルもひとたび旅に出れば立派な冒険者。冒険するにはそれなりの「ルール」を理解しなければならない——というわけで、ここでは具体的なゲームの進め方に突いて説明しよう。ゲームの目的と画面の見方から、プレイ中に必要な各種操作やコマンドの説明、各種のフィーチャーについて解説を行なった。ここでは基本的なゲームのシステムを知ってもらうのを目的としているので、より詳しい解説については後の各章を参照して頂きたい。

マニュアルのおさらいの意味も含めて、軽く目を通して頂ければＯＫである。まずはとにかく、冒険に出るための心構えをしっかり学ぼう。そこからすべては始まる。

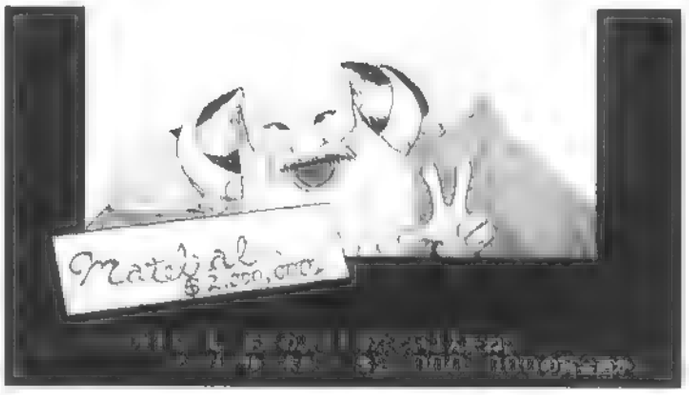
賞金首を追って冒険の旅へ

落第賞金稼ぎは宝の山の夢を見るか

やることなすことドジばかりの落ちこぼれ賞金稼ぎ、メイル。いいかげん廃業しようかと思っていた矢先に目に飛び込んできたのが、$200 万の賞金首・マテリアルの広告だった――！

ゲームはアクションがメインのＲＰＧ。敵モンスターをやっつけ、登場人物と会話をし、必要なアイテムを手に入れて先へと進む。もちろん、主人公メイルの大好きな「お金」もため込みながら。

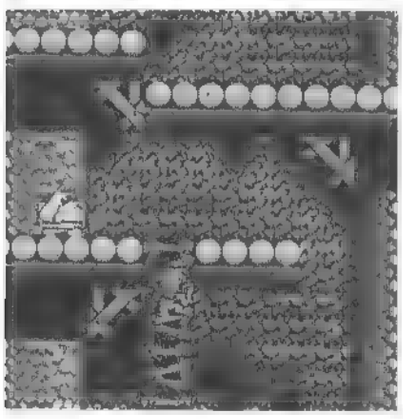
魔法使いのタットと怪獣ガウを仲間に加え、全５ステージの冒険にチャレンジするのだ。



▲マテリアルを捕まえて賞金をもらおう！　というメイルの野望は達成できるだろうか

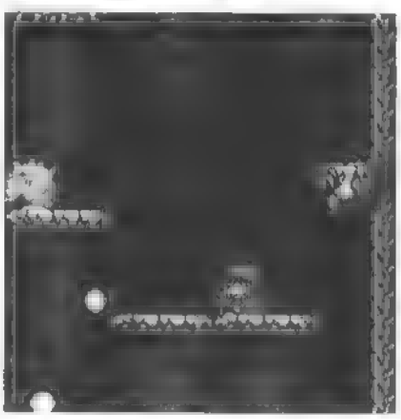
基本となる３つのアクション

移動



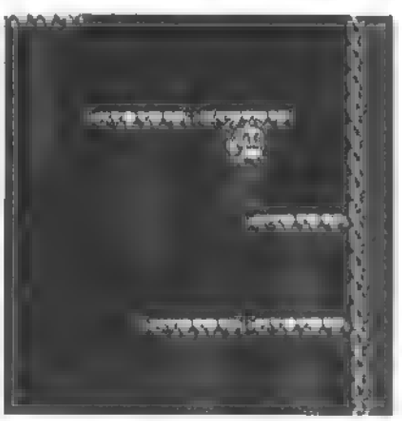
▲上下左右の４方向。これができないとゲームが進まない

攻撃



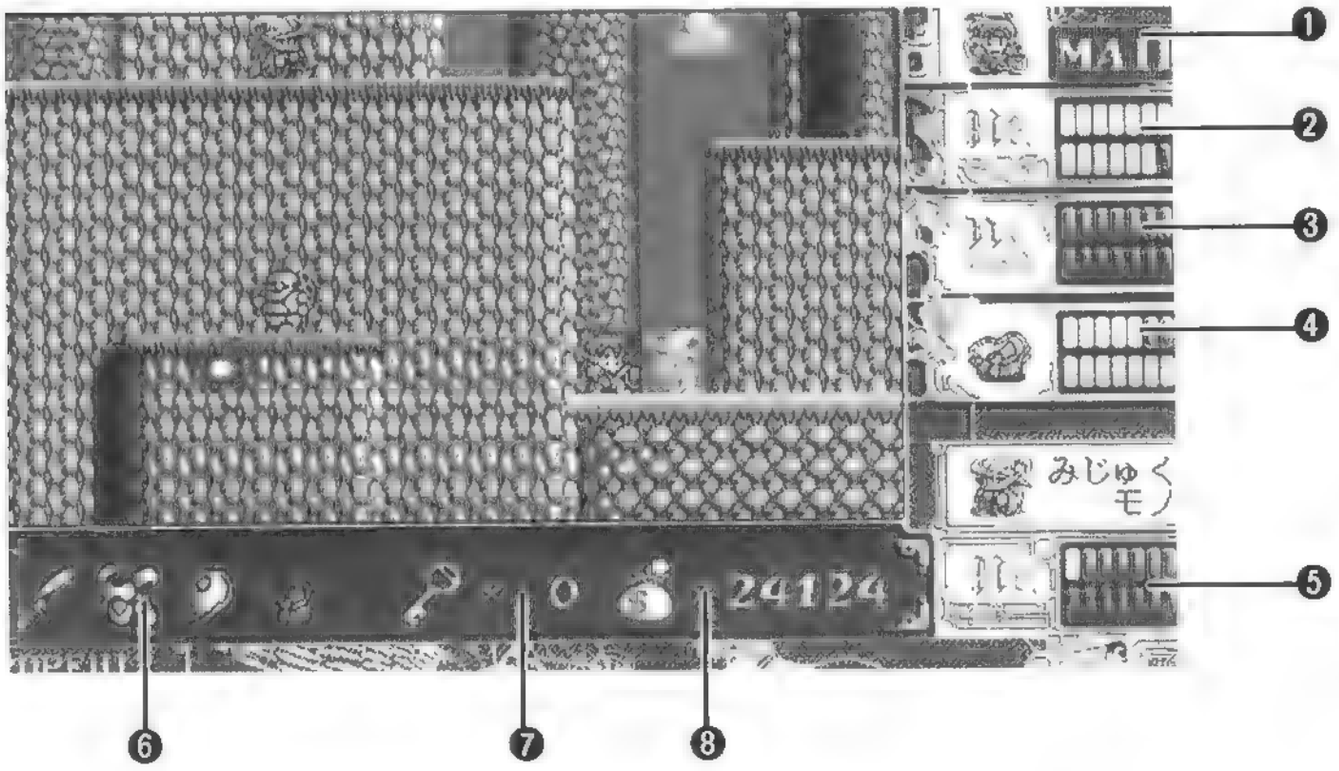
▲肉弾戦から魔法による攻撃まで内容は多種多彩

ジャンプ



▲敵の攻撃をかわしたり、高い場所に移動するのに活用する

メイン画面の構成



❶現在冒険中のキャラクターの名前

メイル、タット、ガウのキャラと名前が表示される。

❷現在のヒットポイント

上が10、下が1の単位を示す。0になると死亡。

❸Bボタンで装備できる武器

ブーメランやダガー、タットとガウの武器など。

❹装備しているアイテム

各種の補助アイテムと使用可能回数を表示。

❺現在戦闘中の敵キャラとそのヒットポイント

98版の場合はキャラの名前も表示される。

❻装備中の武器・防具

アイテム画面から選んだものを装備する。

❼現在持っているカギの数

扉を開けたりするのに必要。

❽所持金

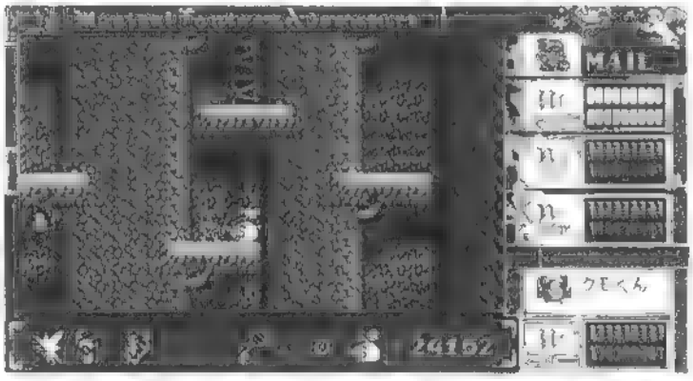
最高＄50,000まで持つことができる。

気にしておきたい「冒険の心得」

所持金 稼ぐに越したことはない

ザコモンスターを倒すと、たいていの場合＄袋を出してくれる。出さない敵もいるので、こういうケチなヤツにはヘタにケンカを売らないのが得策かも（？）。

所持金は３人のキャラの共有財産である。また、持ち歩ける最高額は＄50,000で、それ以上取っても所持金には加算されないので注意してほしい。



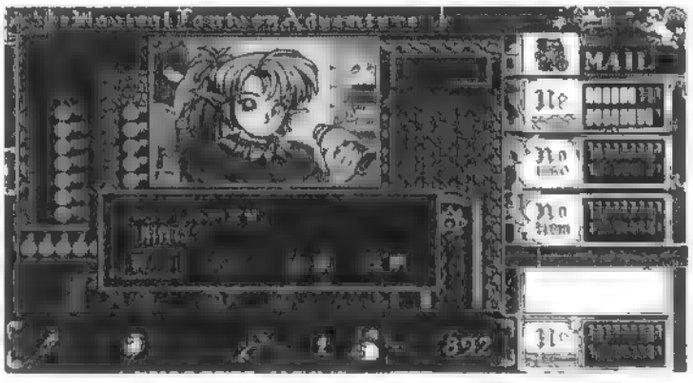
▲大義名分は「悪党退治」。しかし真の目的はやっぱり路銀稼ぎである

SHOP アイテムの売買から治療まで

各エリアには村落のある場所も存在し、そこにはショップがそれぞれ１～２か所ある。

ここでは武器や防具・各種アイテムの売買とその商品の説明、そしてヒットポイントの治療(有料。目盛１につき４ゴールド）を行なってくれる。

どこの店でどんな商品を扱っているのかを覚えておくと、あとあとの冒険に便利だ。

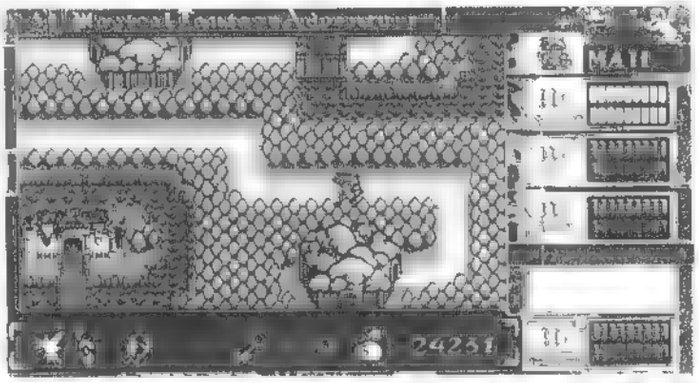


▲ショップの店員さんはステージごとに変わる。ただし最後のステージにはショップはない

HP回復 自然回復は各エリアの外だけ

モンスターからの攻撃を受けたり、トラップに引っかかったりして受けたダメージは、それぞれのエリアの外でのみ自然に回復する。それ以外の場合は、回復アイテムを使うか、ショップで治療するしかない。

長めのダンジョンを冒険する時は、回復アイテムを絶やさないように注意しておきたい。

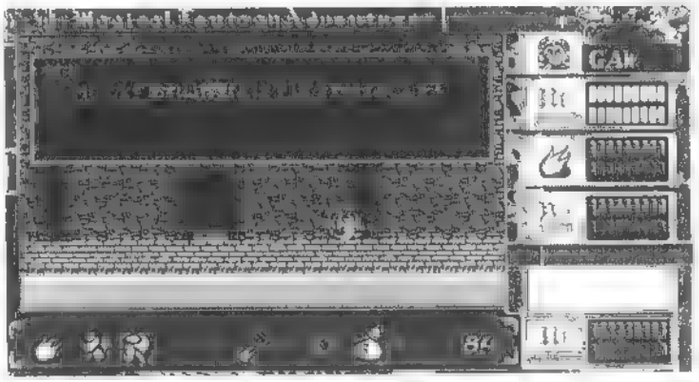


▲自然回復にはあまり頼らず、回復アイテムはまめに買い足しておくべきだろう

会話 情報収集は冒険者の必須科目

ゲーム中、画面内を歩いている人物と話をする場合は、そのキャラにマイキャラを重ねて、向こう側を向くとよい。また、場合によってはキャラに接近するだけで会話が始まることもある。

会話のメッセージには重要なヒントが含まれている場合があり、1回しか聞けないこともあるので気をつけておきたい。



▲他人の話はきちんと聞くのが冒険者の心得。しかし全然意味のない内容のものも多い

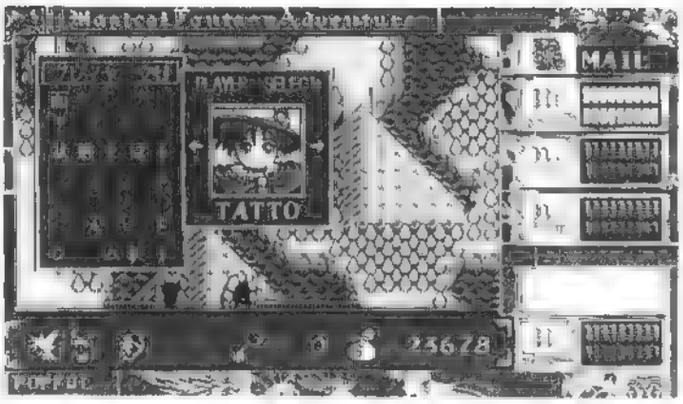
メニュー画面について

さまざまな状況に応じて使うのが、これから説明するメニュー画面。それぞれの使い方をしっかりと覚えて、快適にプレーを進めよう。

プレイヤー交替 CHARACTER CHANGE

ゲームスタート時はメイル１人だが、冒険が進んでタットやガウが仲間に加わると、このコマンドが使えるようになる。

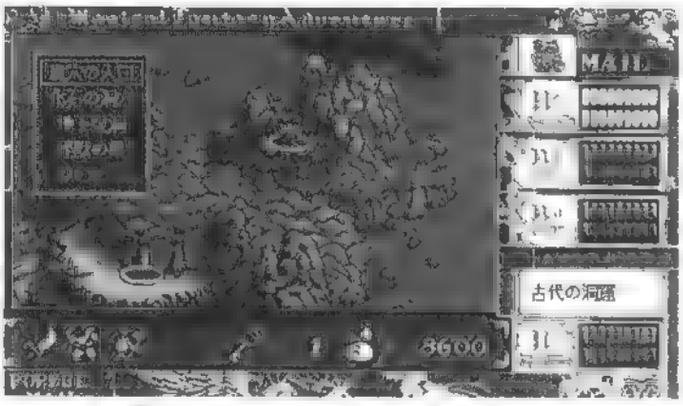
基本的にいつでもどこでもキャラをチェンジすることができるので、状況に応じてプレイヤーを使い分けるようにしたい。ただしボスのエリアでは使用不可。



▲左右キーで選んで、ジャンプキーで決定。それぞれのキャラの長所を良く理解してから選ぼう

面セレクト SCENE SELECT

各エリアの外にいる時にのみ表示されるコマンド。それまで行ったことのあるエリアの入口まで、一瞬にして移動することができる。場合によっては「エリアの入口」を「１つ手前のエリアの出口」と考えた場合が得することもあるので、自分の目指す場所が行きたいエリアのどの辺かを考えてからセレクトするといいだろう。



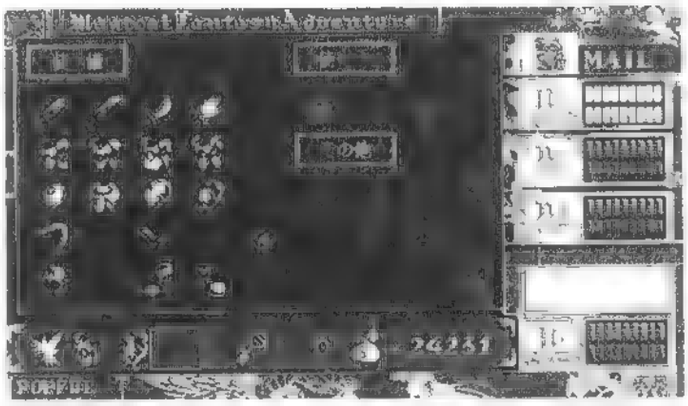
▲セレクト画面は２画面構成。下半分はステージ１～２、上半分がステージ３～５だ

アイテム ITEMS

自分の持っているすべてのアイテムを見ることができる。

「装備」に表示されているアイテムは、プレイヤーが選択して使えるもの。中には特定のキャラにしか使えないアイテムもあり、武器や防具は3人すべて違う。

「使う」に表示されているフルーツは、回復アイテム。使ったその場でヒットポイントが回復する。「その他」のアイテムは、持っていると必要な場所で自動的に使用されるものである。



▲カーソルを合わせると名称とその個数がわかる。それぞれのアイテムの詳しい説明については後述

状態を見る STATUS

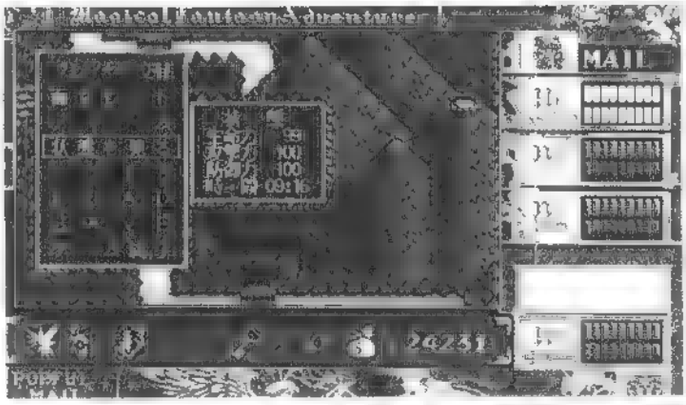
現在使用中のキャラの各種の状態を見るコマンド。

●生命力……画面右のＨＰを数値で表したもの。最高値は99で、これ以上上がることはない。ダメージを受けると減少し、０になると死亡する。

●攻撃力……基本値10に剣の効力を加えたもの。剣以外の武器を持っても、数値は変化しない。

●防御力……基本値10に鎧と盾の効力を加えたもの。

●時間……ゲームの総プレー時間。



▲時間は時・分単位で表示される。ゲームの進行ペースがわかるので、けっこう気になる数字である

システム SYSTEM

ゲーム環境を設定するコマンド。

●ＢＧＭ……ゲーム中のサウンドをＯＮ／ＯＦＦのいずれかに設定。

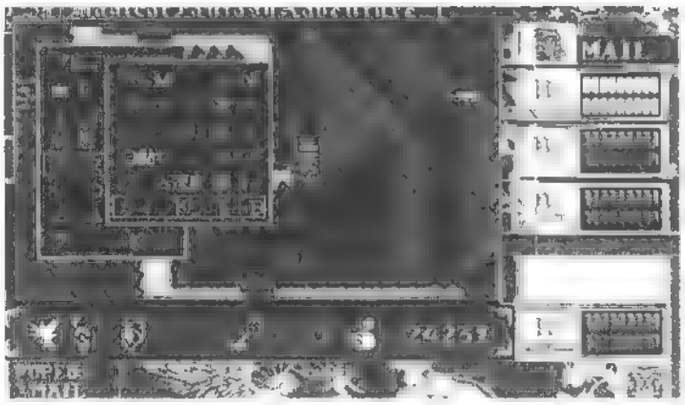
●メッセージ……「速い・普通・遅い」の３段階に設定できる。

●ビジュアル……見る／見ないのいずれかに設定。

●自動セーブ……各エリアの最初のデータが選んだセーブ番号に自動的に記録される。

●ゲーム速度……スピードを３段階に設定可（98版）

●ウインドウ……ウインドウを開く時の操作方法を設定（98版）



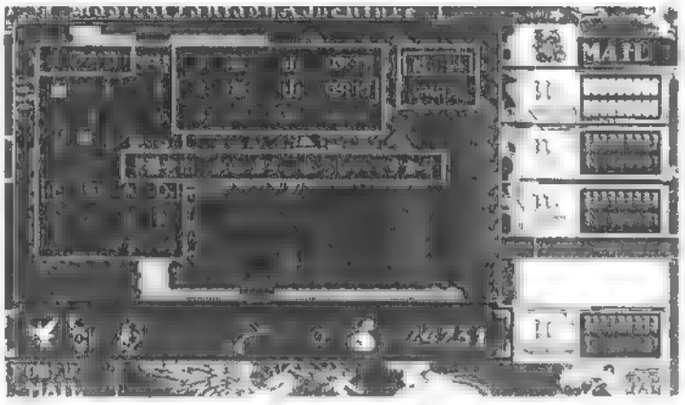
▲ここには表示されていないが、88ＭＣを使うと好きなＣＤの曲をＢＧＭにできる「ＣＤ設定」のコマンドが加わる

ロード&セーブ LOAD & SAVE

プレイデータの呼び出しや保存を行なうコマンド。

セーブはデータディスク１枚に３か所まで可能。データの上書きもできるが、誤って大切なシーンのデータを消してしまわないように注意しよう。なお、ボスキャラの登場エリアではセーブできないので注意。

ロードは場所を問わずどこでもできる。コマンドを使用して、呼び出したいセーブエリアを選択すればＯＫだ。

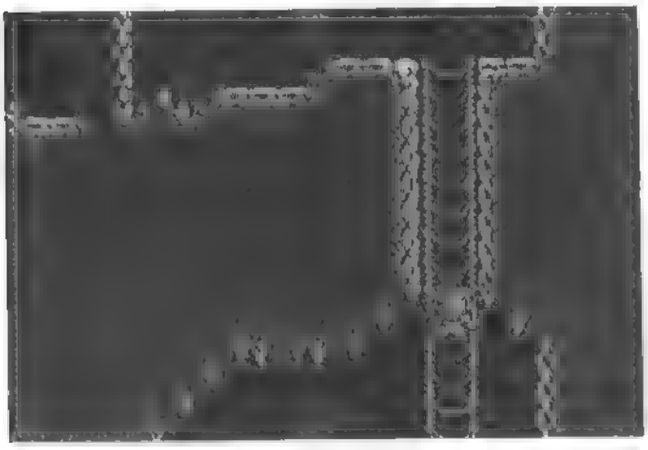


▲セーブエリアがこれで足りない時は、データディスクのバックアップを。詳しくはゲーム付属のマニュアルを参照

フィーチャーあれこれ

ハシゴ

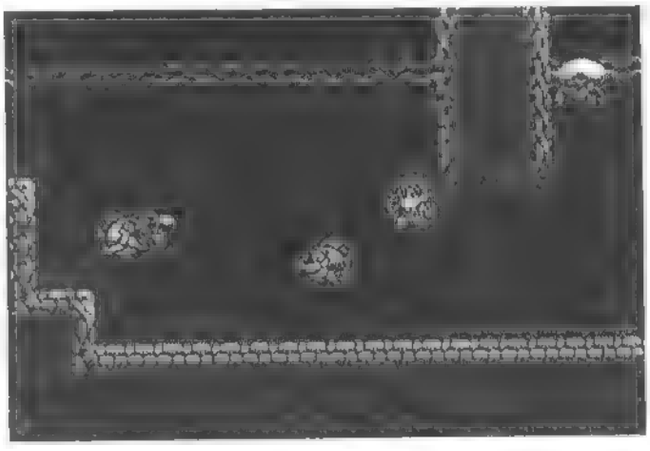
複雑に入り組んだダンジョンの断崖を上り下りするためのフィーチャー。移動キーの上下で、上ったり下りたりできる。またジャンプにより飛び移ることも可能。上移動の代わりにジャンプを使うと、少し速く上れる。



池・湖

ダンジョンによっては、池や湖のある場面もある。ここに落ちてもダメージは受けず、泳いで浮上することによって脱出することができる。

なお同じ池でも「火の池」は落ちるとダメージを受けるので要注意。

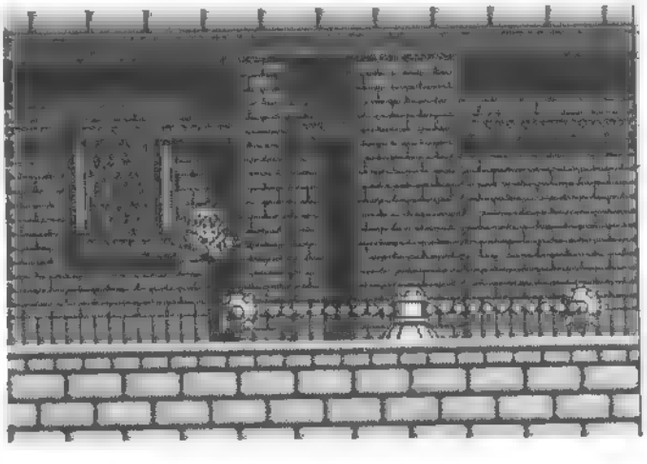


階段

最終ステージにのみ存在するフィーチャー。ハシゴと同じく上り下りするためのもので、上る時は横移動でＯＫ。フロアから階段を下りる時は、階段の上に立って下移動キーを押しながらジャンプキーを押す。それから横移動。

トラップ

ゴンドラや崩れる橋、回転する鉄球や吊り天井など、プレイヤーの行く手にはさまざまなトラップが待ち受けている。操作テクニックを磨いて、ダメージを受けないように切り抜けよう。それぞれの詳しい説明はあとで。



第4章
モンスター図鑑

登場人物も個性的なら モンスターも変なヤツばかり

『ぽっぷるメイル』に登場するモンスターは、メイルをはじめとする登場人物に負けず劣らず個性的である。23種のザコキャラ、18種のボスキャラは、いずれも違った攻撃方法を持ち、メイルたちの行く手を妨害しようと迫ってくる。ここではそれらのモンスターを紹介してみた。

一口にモンスターといってもいろいろおり、マイペースで動いているヤツ、何者かに操られているヤツ、敵意むき出しで襲いかかってくるヤツ……と多種多様である。動きをじっくり観察してみるのもいいが、ただ見ているだけでは当然やられてしまうので、果敢に攻撃してしっかり稼ごう（もっとも「果敢」と「無謀」を混同してはいけないが）。

なお、ボスキャラは倒しても一銭もくれないので、あらかじめ付記しておく。

タヌキ

出現ステージ	1	GOLD	3

森に出没する山賊集団。嘘つき、かっぱらい、追いはぎなど、ろくでもないことはすべてやらかす連中である。一部ではメイル生涯のライバル（笑）という噂もある。

いっちょまえに盾などを持っているので、まともに正面からぶつかっても倒すことはできない。しかしいったんジャンプすれば相手を見失ってキョロキョロするので、そのスキに倒してしまえば楽勝である。

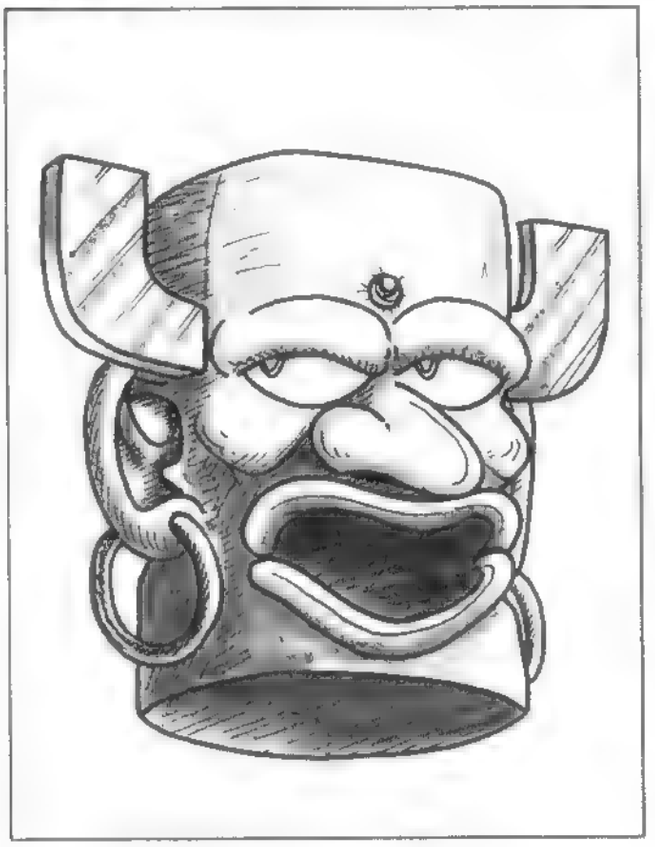
クモくん

出現ステージ	1	GOLD	8

森のあちこちにいるでっかいクモ。木の枝に糸でぶら下がり、のん気に上下している。

うっかり真下に立っていると、彼らが下りてきた時にダメージを受けてしまうので注意。一見狙われているようだが、実は彼ら自身何も考えていない。やっつけるには、下りてくる場所のすぐ横に立ち、下りてきた所を狙って攻撃するとよい。

丸太転がし



出現ステージ 1　GOLD 30

大樹木の塔にいる切り株の怪物。こいつ自身は移動することはないのだが、侵入者が近づくと、丸太を転がして攻撃してくる。この丸太は破壊することはできないので、ジャンプしてかわすしかない。

階段をゴロゴロと転がってくる丸太はかなりかわしにくいので、焦らずに動きを読んで進むことだ。

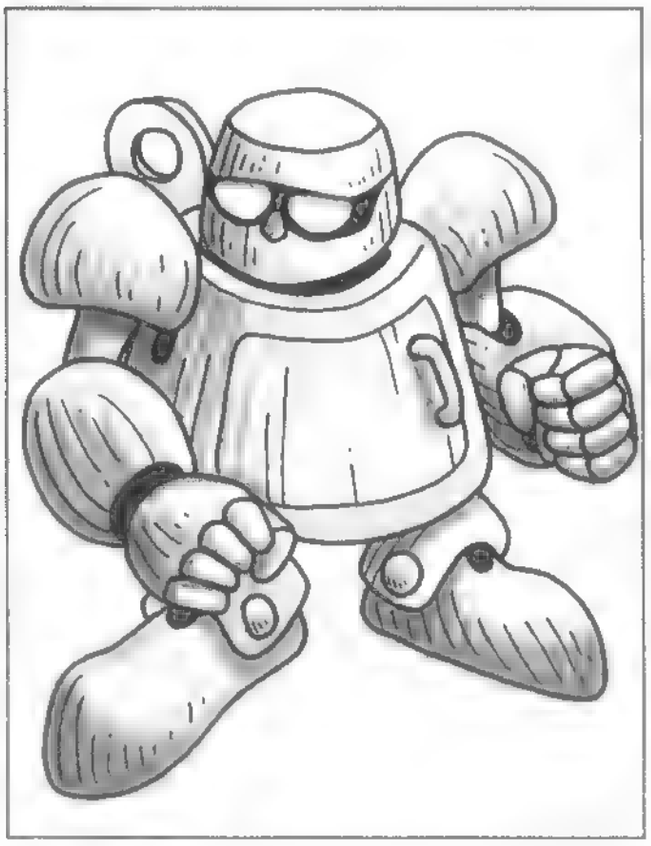
ツノバチ

出現ステージ 1　GOLD 10

世にも珍しいツノのあるハチで、珍しいからといって不用心に近づくと、いきなりこちら目がけて飛んできて、尻尾の針でブスリとやられてしまう。あまり相手にしようとしないで、向かってきたらジャンプでかわすのが得策だろう。

欲を張って深追いすると、食らわなくてもいいダメージを受けることになる。

木 人Jr.



出現ステージ	1	GOLD	5

岩場のあちこちを守っている木製のロボット。背中のゼンマイで動いており、切れかかると近くにいる仲間に巻いてもらっているらしい。

断崖の上を左右に行ったり来たりし、何者かががけの下を通ると岩を落として攻撃してくる。それだけにけっこう力もあり、まともに正面から剣での戦いを挑むと逆にダメージを受けることもあるので注意。

み じゅくモノ

出現ステージ	1	GOLD	9

魔法使いの見習い。

覚えたての電撃の魔法を使いたくて仕方がないらしく、通行人を見つけると誰彼構わず電撃を撃ってくるというとんでもない連中である。ジャンプで背後を取ろうとしても、すぐに向き直ってまた攻撃してくる。

電撃の合間をぬって接近し、速攻で倒してしまうのがいいだろう。

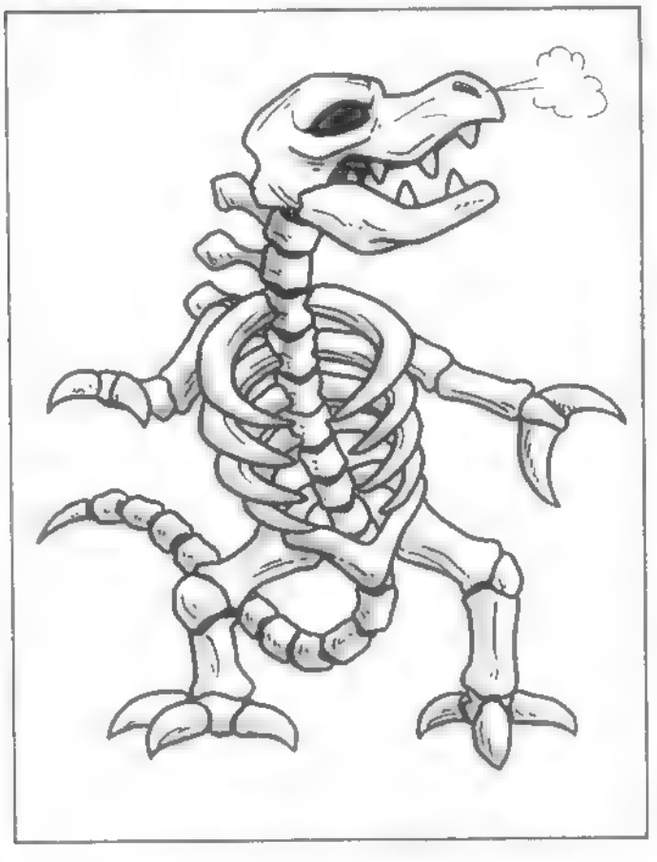
トゲトゲ

出現ステージ 2　GOLD 40

洞窟のあちこちに棲息している凶暴なトカゲ族。いばりくさって歩いており、自分以外の種族にはやたらとガンを飛ばす。

性格は極めて攻撃的で、侵入者が接近すると鋭い爪を伸ばして攻撃してくる。また、背中にはこれまた鋭いトゲが生えており、これに触ろうものならかなりのダメージを受けるだろう。肉弾戦は避けて、魔法による攻撃で応戦すべきである。

スケルトンザウルス



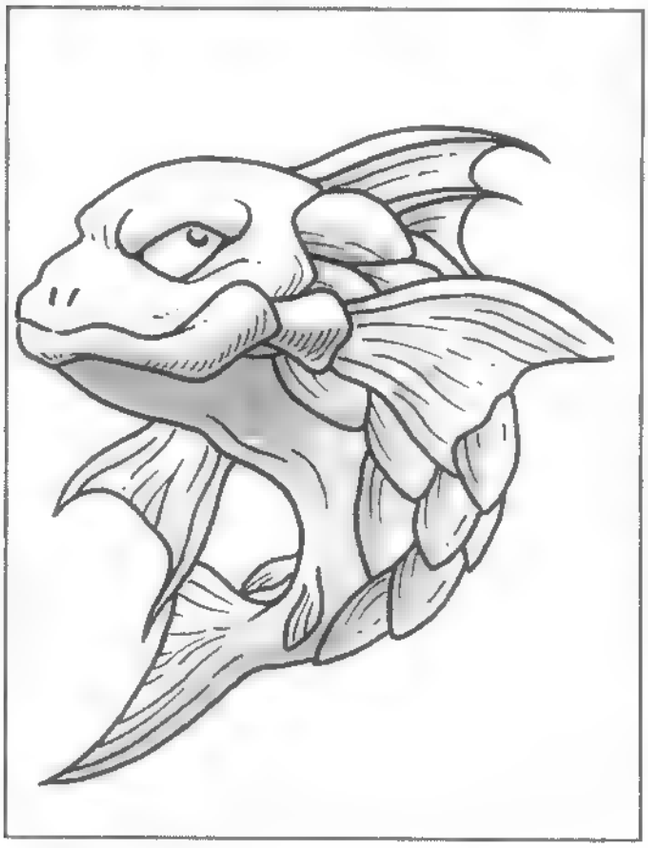
出現ステージ 2　GOLD 50

別名「ガルボーン」。地獄のそこからよみがえって来たらしいが、何が彼らをそうさせたのかは不明である。

怪しげな恐竜の骨の転がっている場所に住んでおり、侵入者を発見するとしつこく追い回す。一度は簡単に倒せるが、再び復活し、さらに速いスピードで迫ってくる。

なお倒した時に出す金を、あの体のどこに持ち歩いているのかは謎である。

ディノフィッシュ



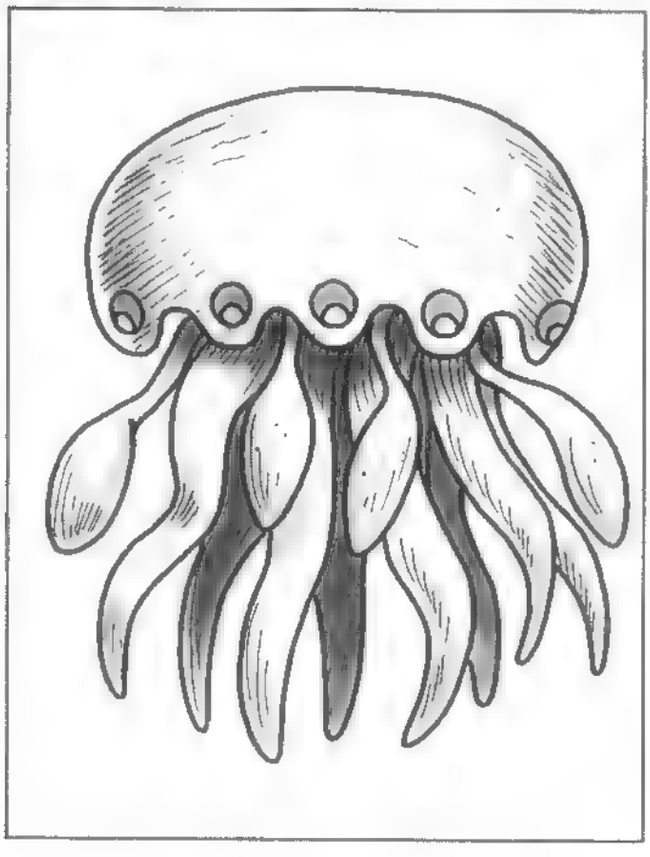
出現ステージ	2	GOLD	0

洞窟の池や湖に住む魚。

性格は攻撃的で、ごつい容貌に似合わず動きが速い。水中に落ちてきた侵入者を見つけると、容赦なく迫ってくる。時には毒性の強い泡を口から吐き出してくることもあるので注意。なお倒しても一文の得にもならないので、無謀にケンカを売ることは避けるべきだろう。

同じ洞窟に住む怪獣族の食糧。彼らによると、生で食べても焼いてもうまいという話。

電撃クラゲ



出現ステージ	2	GOLD	0

ディノフィッシュと同じく、洞窟の池や湖に住む生物。水面のあちこちにぷかぷかと浮いている。

頭の上に乗って、渡り石代わりに利用することもできるが、水中に潜って下を通過する場合は要注意。いきなり強力な電撃を発射してくる。これをまともに食らうと、かなり強烈なダメージを受けてしまうだろう。

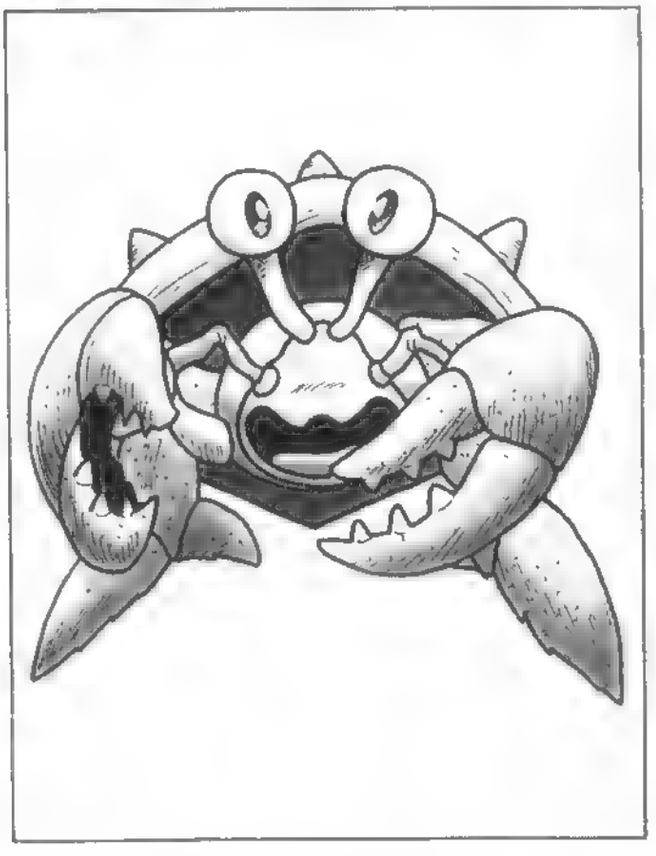
化石

出現ステージ 2　GOLD 0

大昔洞窟に住んでいた竜の骨が、上半身だけむき出しになって、岩壁から生えているような状態になっている。当然動くことはできないのだが、侵入者を発見すると、口から火の弾を吐いてくるので、油断することはできない。弱点は頭。

こいつを倒しても、一文の得にもならない。本人たちは「ケチだから」と主張しているが、実は単にビンボーなのではないかという説もある。

沢蟹



出現ステージ 2　GOLD 60

滝の中に棲家を持つカニ。

侵入者が接近すると滝から飛び出し、盛大に泡の弾をばらまいてくる。カニなので左右にしか移動はできないが、そのスピードはけっこう速いので侮れない。

泡の攻撃で受けるダメージも意外に高いので注意すべきだが、動きのパターンがある程度決まっているので、これを読んで速攻で倒すのがベスト。

トーテムポール

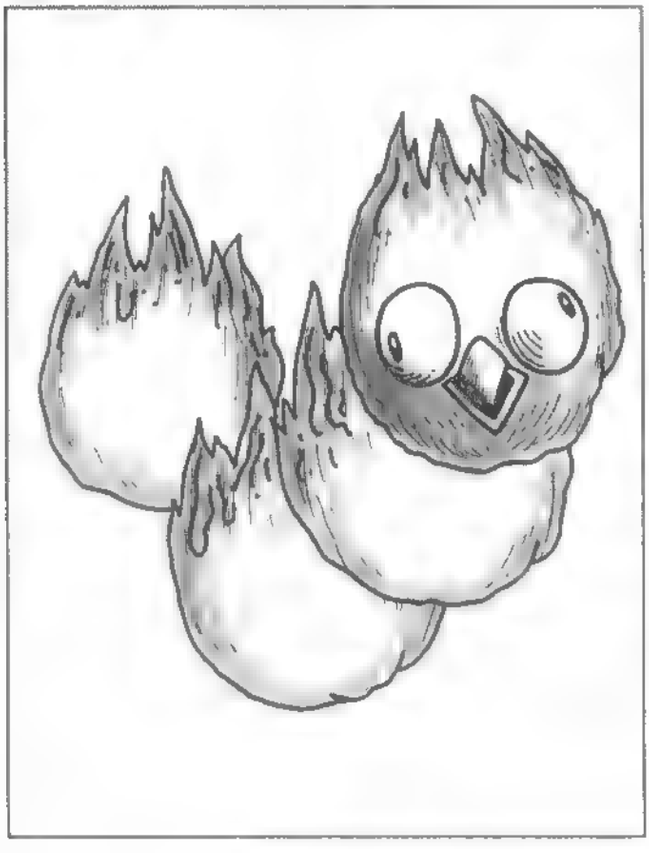
出現ステージ	3	GOLD	200

火山地帯の遺跡のあちこちにある、妙な石像。

侵入者が近づくといきなり上に伸び、ダルマ落としのように自分の胴体のブロックを落としては縮み、頭だけになるとまた伸びる。黙って見ていると、延々とこれを繰り返す。

倒すには頭の部分を集中攻撃すればよい。また、ときどき金塊の入った宝箱を出すことがある。

火炎虫



出現ステージ	3	GOLD	120

火竜のような生物で、遺跡内の炎の海の近くでよく見かける。火の弾が連なったような姿をしており、うろうろと空中を飛び回っている。

弱点は頭。胴体を攻撃すると、それが切り離されて落下し、床に落ちて燃え広がるので注意が必要だ。当然、この燃え広がった炎に触ってもダメージを受ける。

怒髪天

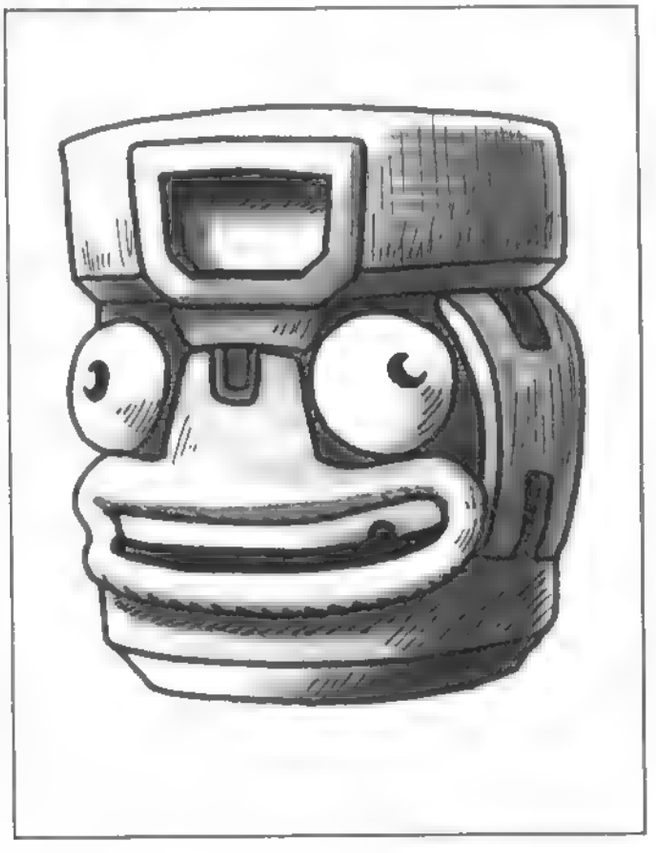
出現ステージ 3　GOLD 150

遺跡に住む小鬼のような怪物。

極めて短気な性格をしており、常に意味もなく怒っている。またいつも落ち着きがなく、何かしら動いていないと気がおさまらない。その怒りをぶつけるかのように、侵入者を発見すると一直線に突っ込んでくる。

行動パターンは簡単に読めるので、こちらが落ち着いていればどうということはない相手である。

石台君



出現ステージ 4　GOLD 0

氷の世界のあちこちに、茫洋とした表情で居座っている。トーテムポールの遠縁にあたるという話もあるが、移動や伸縮は全くできない。

動いている者を発見すると、敵味方の区別なくフリーズ弾を発射して凍らせてしまう。この弾を受けるとダメージを受け、さらには、一定時間動きが取れなくなってしまうので注意。

おいはぎ船長

出現ステージ 4　GOLD 300

ラップ・ファジル直属の部下で、ラップの船の船内のあちこちにいる。なぜ「船長」と名のつく人物が同じ船内にたくさんいるのか疑問に思う人もいるだろうが、深く考えないことである。剣の腕にはかなりの自信を持っているらしく、侵入者を発見すると接近し、手持ちの剣で鋭い突きを見舞ってくる。まともに相手するとかなり手強いので、相手のスキをついて遠隔攻撃で倒すのがいいだろう。また、たまに金塊を出してくれることがある。

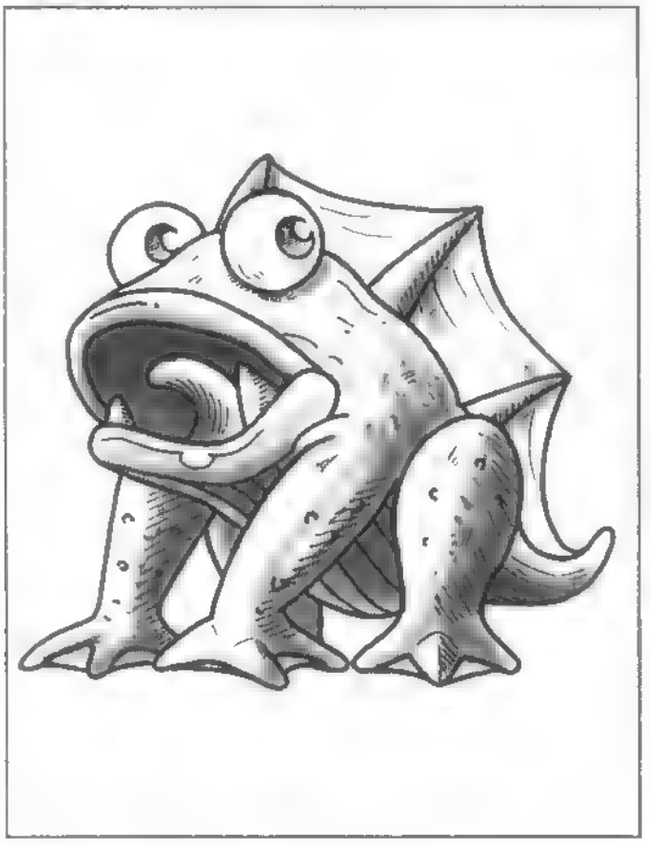
キタキツネ

出現ステージ 4　GOLD 450

氷の島に出現するザコキャラの中では最強と思われる敵。

キツネのくせに背中に鎌のような翼を持ち（ただし飛ぶことはできない）、一定間隔で８方向に竜巻をまき散らす。まともにこれを受けると連続して強烈なダメージを受けてしまうので、接近する時は特に注意が必要だ。こいつ自体の耐久力もかなりあるので全く気が抜けない。

半魚人

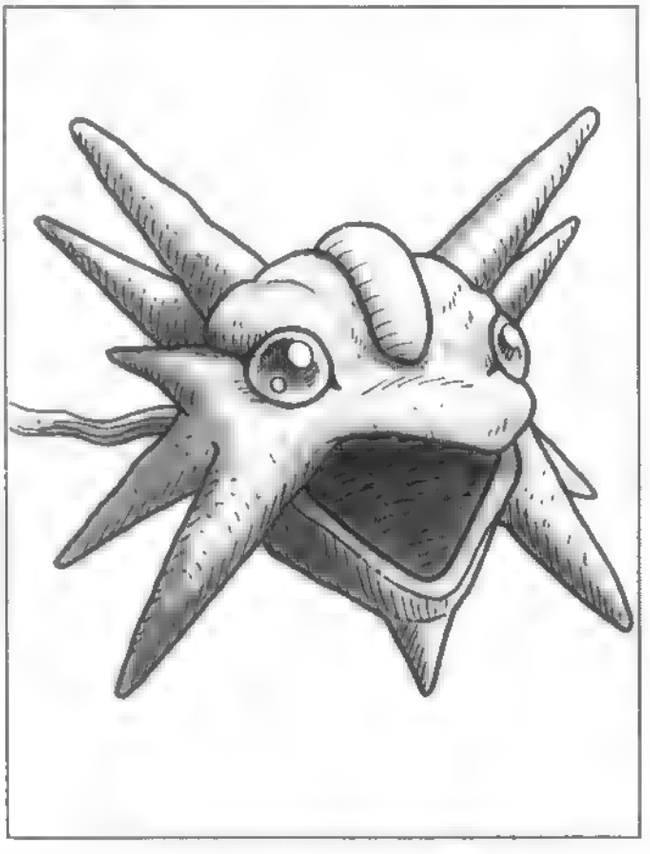


出現ステージ 4　GOLD 450

これも氷の島でよく見かけるザコ。名前は「半魚人」だが、その外観はほとんど「巨大な魚」であり、胸びれを前足代わりにしてヘコヘコと氷の地面を歩いている。

特にこれといった特殊攻撃能力はないが、正面からの飛び道具による攻撃は無意味。なんとその巨大な口で飲み込んでしまうのだ。特にメイルのブーメランはこいつに飲まれるとオシャカなので要注意！

アイスドラゴン

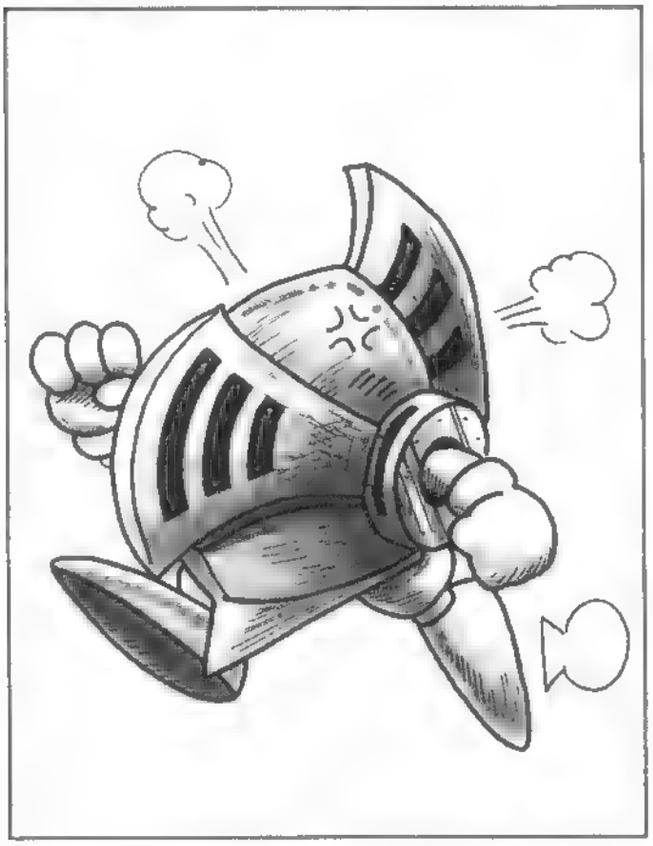


出現ステージ 4　GOLD 400

氷の壁面に張り付いているモンスターである。

侵入者が接近すると、ワイヤーのような胴体（？）を伸縮させて、鋭いトゲのたくさんついた頭で攻撃してくる。それほどの強敵ではないのだが、伸縮のスピードが異常に速いので、攻撃の狙いがつけにくいことは確かである。

ガンメット



出現ステージ	5	GOLD	500

騎士のヘルメットに足がついたような姿のモンスター。

侵入者を発見すると、兜の前面を開いてミサイルを発射してくる。このミサイルはこちらの武器で相殺することはできず、ジャンプでかわすしかない。攻撃力もかなり高いので油断は禁物。また、このミサイル発射状態の時しかダメージを与えることはできない。

頑丈そうな見かけにもかかわらず、ときどきジャンプするなど軽快な動きを見せる。

グレムリン

出現ステージ	5	GOLD	400

ガンメットと同じく、アルカザール城で待つザコ。

上空をフラフラと飛び回り、侵入者の頭上に来るとヒョイヒョイと大量に爆弾を投下する。動きが読みにくいので、狙い撃ちすることもかなり難しい。

うっとうしい敵ではあるが、あまりしつこく追い回さず、振り切って先へ進むことを考えた方がいい。

マッドマン

出現ステージ	5	GOLD	300

アルカザール城の地下迷宮、それも地下水路にのみ生息する泥のモンスターである。見るにおぞましい姿をしており、それだけで相手に与えるインパクトは強烈。

普段は水中にその身を潜めているが、侵入者を察知すると水面から顔を出し、ときどき毒性の強い泡を発射してくる。

神出鬼没の怪物なので、水路付近を歩く時はいきなり攻撃を受けないよう注意しなくてはならない。

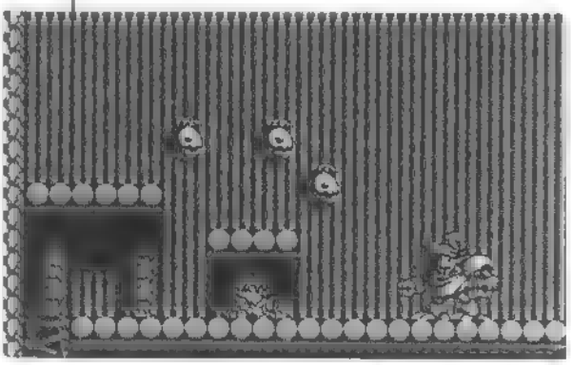
ウッドペッカーペンチ

出現ステージ　1／エルフの森・大樹木の塔

みじゅくモノたちがその技術の粋を結集して（？）作りあげたロボット。ゴーレムのように自力で動くのではなく、彼らが搭乗して操縦する。

木で作られているため、動きが身軽なのが特徴。軽快にジャンプし、爆弾を大量にポイポイ投げることができる。しかしその材質上、金属製の武器でまともに攻められると弱い。

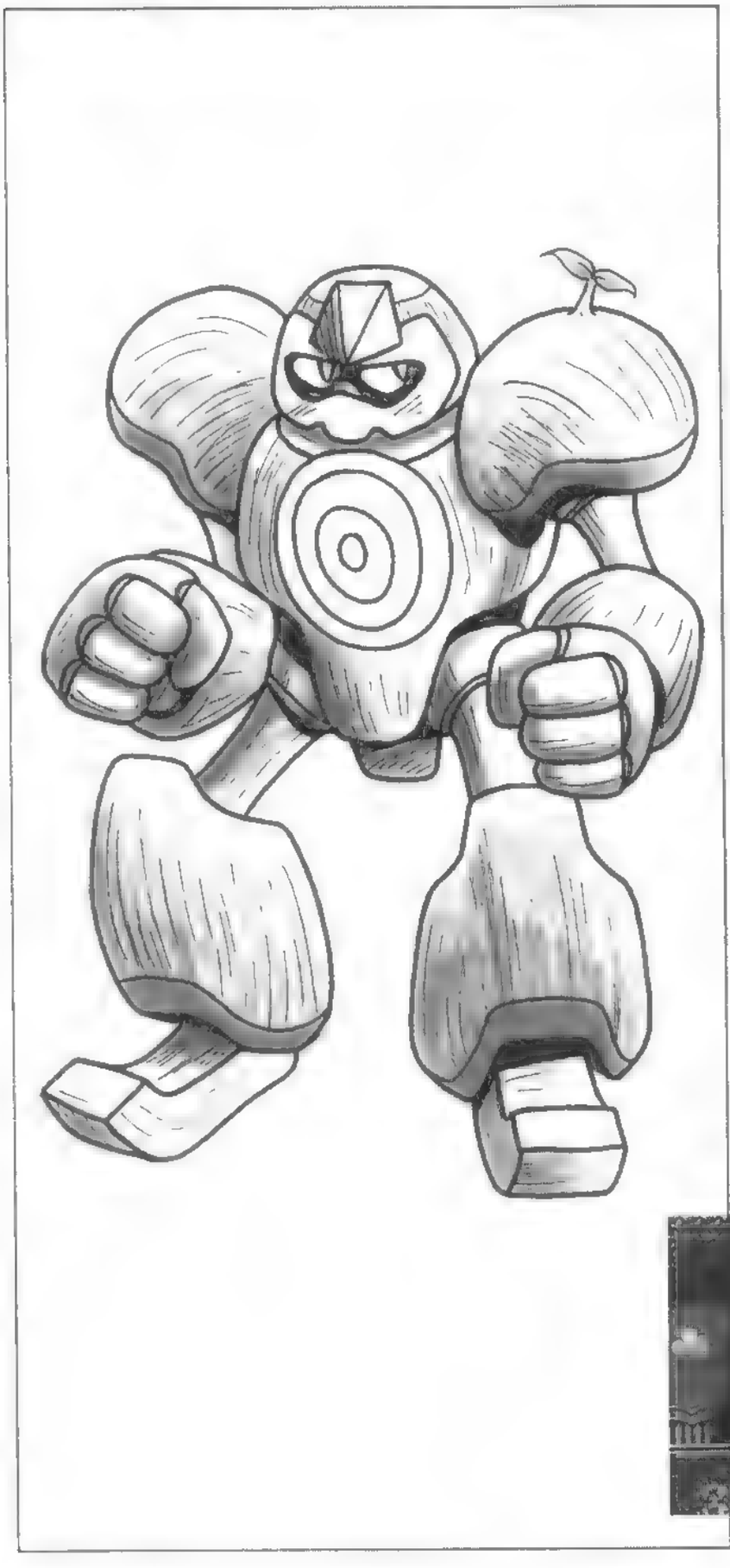
それ以前に、燃えやすいボディで火薬を扱うこと自体、問題だとは思うのであるが……。



▲物騒にも爆弾を大量に投げる

ウッドゴーレム

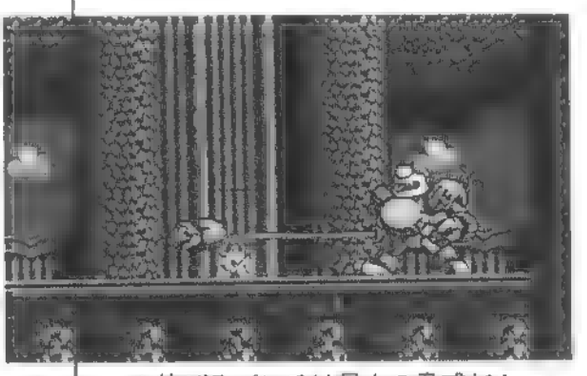
出現ステージ 1／ゴーレムの塔



ジャングルのボス。ゴーレムの塔を仕切っており、作ったのは何を隠そうあのマテリアルである。木製だからといって、ナメてかかってはいけない。

複数のパーツが合体して完成し、侵入者に対しては伸縮自在の強力なパンチをお見舞いする。しかし攻撃ばかりに重点を置いたため小回りがきかず、背後に回られると簡単に倒されてしまうのが最大の弱点。

ボディを倒すと頭だけになって逃げ回るが、ボディにはスペアの在庫が無限にあるらしく頭だけの状態の時に攻撃して仕留めない限り何度でも再生してしまう。



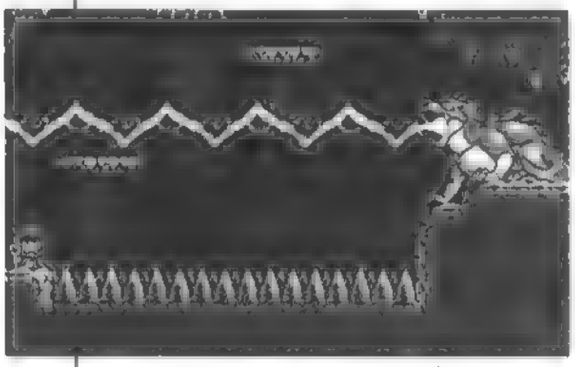
▲伸びるパンチは最大の脅威だ！

サンダードラゴン

出現ステージ　2／怪獣の巣

洞窟地帯のボス・ゴルアデスの腹心的存在。

怪獣の巣の奥で眠っていたのだが、ブラッキィが何も考えずに洞窟内で爆弾を使いまくったため目覚めてしまった。同時に目覚めたゴルアデスが完全復活するまで、侵入者の妨害を防ぐのがこいつの役目である。その名の通り、強力なサンダーブレスを必殺武器としているが、３方向に飛ぶ小さな弾を発射するという小技も持つ。しかし自分では全く動こうとしないので、この弾道さえ見えれば比較的楽に倒せるだろう。



▲破壊力抜群のサンダーブレス

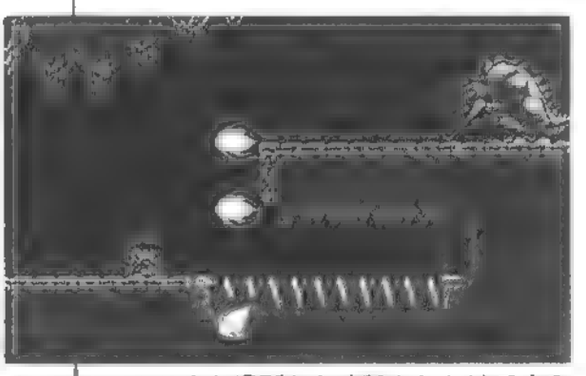
ゴルアデス

出現ステージ　2／ゴルアデス

洞窟地帯のボスである。サンダードラゴンと共に長い間洞窟内で眠りについており、もともとマテリアルが復活をもくろんでいたのだが、ブラッキィの爆弾攻撃（別にこいつが攻撃したわけではないが）によって目覚めてしまった。

相手が飛び移れない洞窟の奥の高い場所に立ち、火炎攻撃をしかけてくる。また、その下段では子供ドラゴンを大量にけしかけ、相手を混乱させる。

ゴルアデスを倒すには、何らかの飛び道具が必要だ。



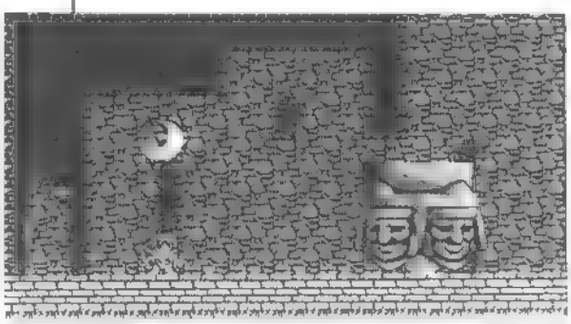
▲こんな場所から攻撃をしかけてくる

ミスリルゴーレム

出現ステージ　3／古代神殿

エリク伯が作り上げた怪物。ドワーフの村から盗んだミスリルに、細工物の魔力を吹き込んだ怪物である。そのパワーは、マテリアルの作ったウッドゴーレムとは比較にならないほどだ。顔は2つのように見えるが、実際は3つある。そのうちの2つを破壊すれば倒すことができるが、そう簡単にはいかない。

追尾力のある円月形のビーム弾を発射して迫ってくる。また、顔が「のっぺらぼう」の状態になったら要注意。ジャンプしながら、地表に電撃を放ってくるからだ。



▲両側の顔を破壊しなければ倒せない

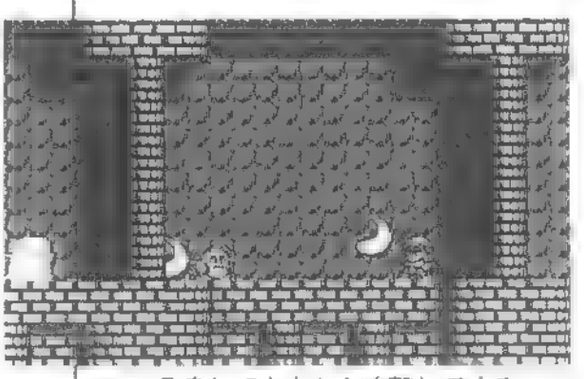
ツェイマー・J・サレンドル

出現ステージ　3／古代神殿

火山地帯の神殿を守っている長老は、今でこそボケかかっているが、かつては邪神を封印するため勇者として戦った時があった。

このツェイマーも、もともとは長老と共に戦った仲間だったのだが、魔の力に魅せられたらしく、魂まで魔神たちに売り渡してしまった。

魔の手下として成り下がったこの男だが、態度だけはやたらにでかい。分身攻撃で相手を惑わせるが、それほど恐れる相手ではない。



▲分身して左右から攻撃してくる

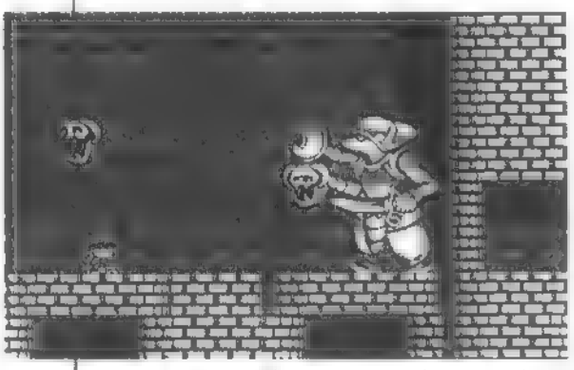
チューバ

出現ステージ　3／古代神殿

一度倒したハズのツェイマーだが、それは「死んだふり」。そのツェイマーの第2形態がこれである。

2つの鎖ガマを伸縮させ、その高さを変えて攻撃してくる。この攻撃は慣れればよけることはたやすいが、手強いのはその恐るべき防御の固さである。まともに剣で戦いを挑もうとしても、接近することすら容易ではなく、上段は剣の攻撃、下段は足払いで一蹴されてしまう。

鎖ガマが伸びて、ガードが甘くなった一瞬が攻撃のチャンスだろう。



▲まともに戦ってはつけ入るスキなし

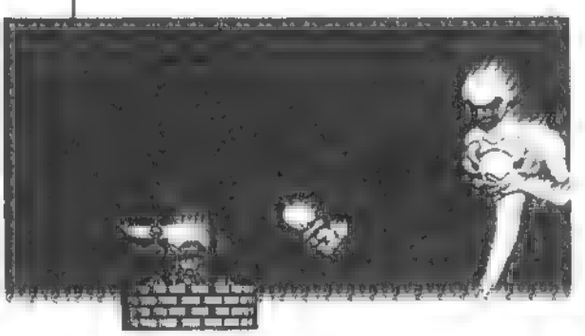
フレイラ

出現ステージ 3／ツェイマー

第2形態のツェイマーを倒しても、まだ終わりではない。ヤツは往生際悪く、第3形態で戦いを挑んでくるのである。

炎の魔人「フレイラ」と化したツェイマーは、炎を巧みに操って攻撃してくる。天井からは火の弾を降らせ足場に炎を広げ、炎の剣を持った右手は本体を離れて襲いかかってくる。

攻撃力は格段に高くなっているが、その分ガードがかなり甘くなっているのも事実。むしろチューバの状態よりは楽に倒せるとも考えられる。



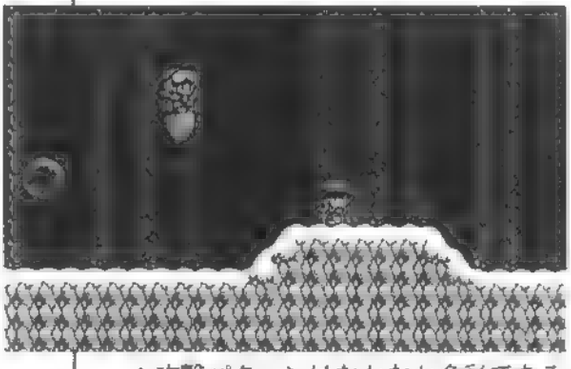
▲縦横の攻撃がかなり激しい

リップ・ファジル

出現ステージ　4／リップの山

氷の島は魔人ドッケンを首領に、リップとラップという姉妹がそれぞれ縄張りを持って仕切っている。そして、それぞれが邪神の封印に使われたクリスタルを持っている。リップはその姉妹の妹のほうで、氷の山の奥でメイル一行を待ち受けている。

大量のシャボン玉を発生させ、ボールのようにバウンドさせて攻撃してくる。このシャボン玉は破壊可能で、すべて破壊すると彼女自身が飛び跳ねながら、直接爆撃をしかけてくる。落ち着いて相手をすれば、苦戦する相手ではないことがわかるだろう。



▲攻撃パターンはなかなか多彩である

ラップ・ファジル

出現ステージ　4／ラップの船

ラップの船を仕切っている、リップの姉。
「姉さんは私よりずっとずっと強い」（リップ談）との噂はまんざら嘘でもなく、確かにリップより「少しは」手強い。

シャボン玉攻撃のパターンはリップと同じだが、シャボン玉がなくなると、リップと同じに飛び跳ねながらの爆撃に加えて、左右にウェーブを撃ってくる。これをまともに食らうとかなりのダメージを受けるので注意したい。

２個目のクリスタルを持っている。

▲このウェーブが意外に手強い

ドッケン

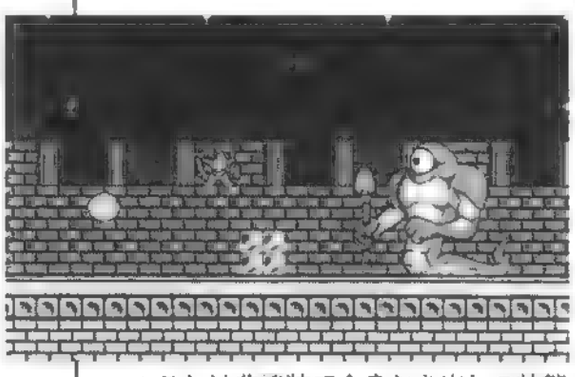
出現ステージ　4／水晶神殿

氷の世界を仕切るボス。3個目のクリスタルを持っている。

なんとあの皇帝ペンギンの正体がこれである。この国のペンギンたちはもちろん、リップとラップでさえも、あの「妙なかっこうをしたペンギン」（メイル談）がこのドッケンだとは思っていなかったようだ。

ペンギンの姿の時とは似ても似つかないような不気味な容貌をしており、手に持った杖で魔法を操って攻撃してくる。いったん倒すと今度は武装し、さらに強力な魔法で迫ってくる。

弱点は巨大な1つ目。



▲これは非武装で全身むき出しの状態

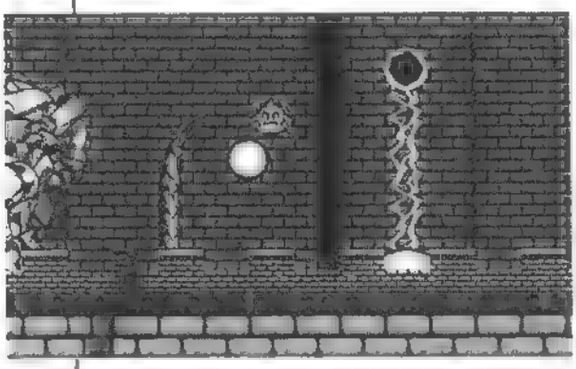
ロックネイア

出現ステージ　5／正面城壁

アルカザール城で遭遇する最初のボスキャラ。巨大な岩の怪物である。

宝玉のような赤い目玉で侵入者を凝視し、多種多様な攻撃をしかけてくる。弱点はこの目玉なのだが、ここから光球を発射して攻撃してきたり、電撃を発する浮遊球体を空中に出現させたりする。また、床からは絶えず鋭い爪のような突起物を突き上げて、相手をつけ狙う。また、目玉はある程度攻撃すると引っ込み、本体から見え隠れしながら攻撃するようになる。

かなりの苦戦を強いられる相手となることは確実だろう。



▲ありとあらゆる攻撃をしかけてくる

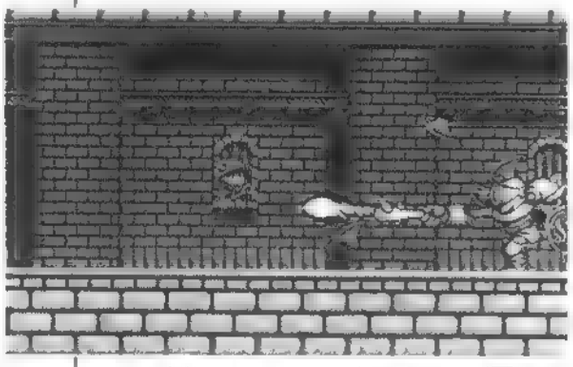
ブラジオンナイト

出現ステージ 5／宝物庫

アルカザール城で待ち受けるボスキャラ・その2。いかにも頑丈そうな鎧に身を包み、左手には大きな盾を構えている。また、右手には魔法を操る杖を持ち、この盾と杖を巧みに使い分けて戦いを挑んでくる。

さらに恐るべきは2丁のトマホークで、これを投げてはブーメランのように操る。このトマホークの攻撃力は、魔法よりもはるかに高いので、まともに食らわないように注意してほしい。

ガードがかなり固いので、攻撃のチャンスを見つけることはなかなか難しいだろう。



▲攻撃のタイミングの見切りが困難だ

日 ガークラブ

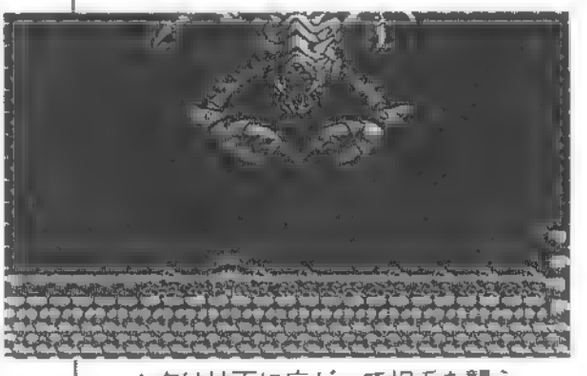
出現ステージ 5／地下迷宮

アルカザール城・第3のボスキャラ。不気味な1つ目を持つ、エビともカニともつかない怪物である。

カニなので横にしか移動できないだろうと思いきや、いきなり前方に突っ込んでくることもある。またこの時、2本の巨大なハサミによる攻撃をしかけてきたり、極めて毒性の強い泡を吐いたりする。

邪神の封印のための最も重要なアイテムをもっているので、倒し忘れのないようにしたい。

ちなみに98版では3つ目である。



▲泡は地面に広がって相手を襲う

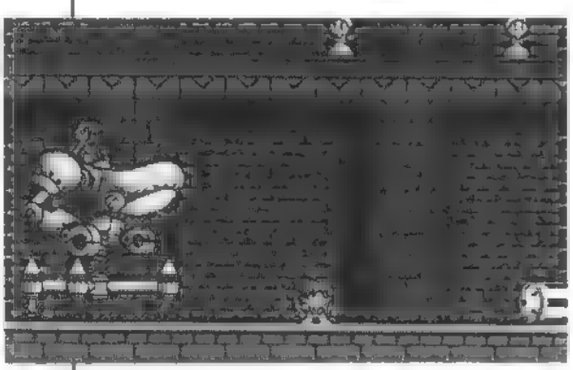
ナッツ・クラッカー

出現ステージ　5／封玉宮

オープニングでもおなじみ、マリオネット強盗団の頭目。$50万の賞金がかかっているこの男は、マテリアルの忠実な下僕。と同時に、マテリアルの作り出した最高傑作の人形でもある。さらにこいつはこいつで部下のメイドを操り、巧妙な手口で作戦を遂行する。また極めて身軽であり、その動きをつかむことは容易ではない。

封玉宮で決戦を挑むことになるのだが、ここでは木製のロボットをメインとした攻撃をしてくるので、さらに厄介な存在となる。

決めゼリフは「ご苦労様でした～！」。



▲ロボットに乗っているのが本体

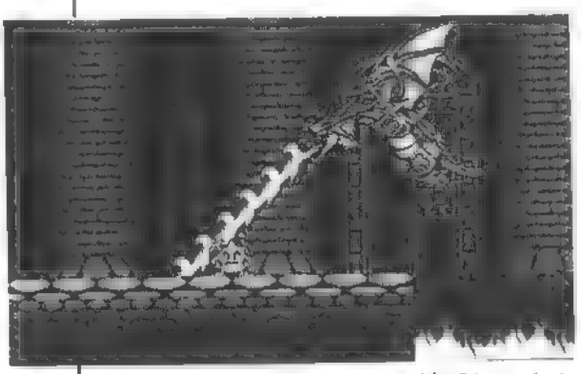
ベルクフリト

出現ステージ 5／封玉宮（魔人の城）

魔人の城ではメイル・タット・ガウの３人が、それぞれ違うボスキャラを相手に戦う。ベルクフリトは魔神軍の先鋒で、ガウの相手である。

飛竜の一種だが、さすがに魔軍の３巨頭の１人だけあって、生意気にもそれなりの武装をしている。攻撃パターンは、ファイアブレスとファイアボールで、後者はダメージを与えるごとにその数が増していく。

火の海の上で身構えているので、ある程度の危険を承知で接近しなければ、こちらの攻撃は届かない。



▲ブレスを吐く時にやや接近してくる

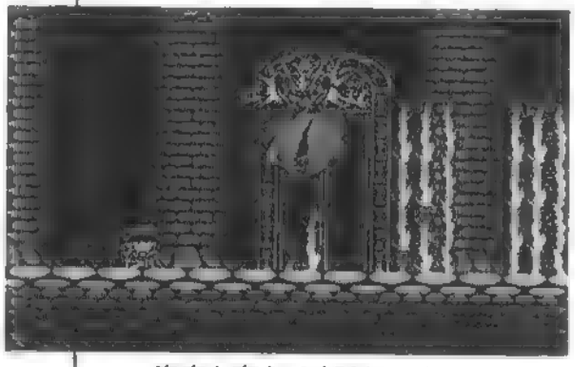
デサロディオス

出現ステージ　5／封玉宮（魔人の城）

魔人３人衆の中堅で、ガイストレイスにも近い姿をしている。相手をするのはタット。

強大な魔力をもって宙に浮遊しており、ファイアボールとファイアウォールを操る。また、相手目がけて急降下してくる場合もある。下半身は異様な物体がむき出しになっているが、これこそが弱点。

「我々に勝てる者など……」などとエラそうなことをさんざん言うわりには、それほど強くはないヤツである。



▲高度を変えて攻撃してくる

ガイストレイス

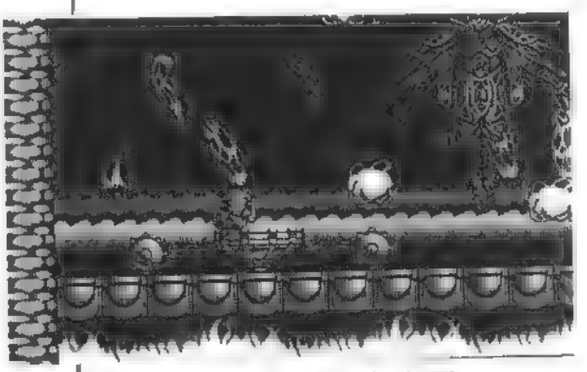
出現ステージ 5／封玉宮（魔人の城）

かつて神に戦いを挑み、世界を恐怖に陥れようとした魔人。その昔、3人の勇者たちによって封印されたが、今またマテリアルの手によってそれを解かれ、ミスリルの体を得て再びこの世に復活した。

デサロディオスと同じく宙に浮遊し、攻撃を受けると雷撃弾を発射し、相手の足場を崩してくる。また、同時に台座のような兵器を操り、相手を追い詰めようとする。

長期戦になればなるほどこちらが不利になってくるので、ある程度集中して攻撃しなくては勝ち目はない。

相手をするのはもちろんメイルだ。



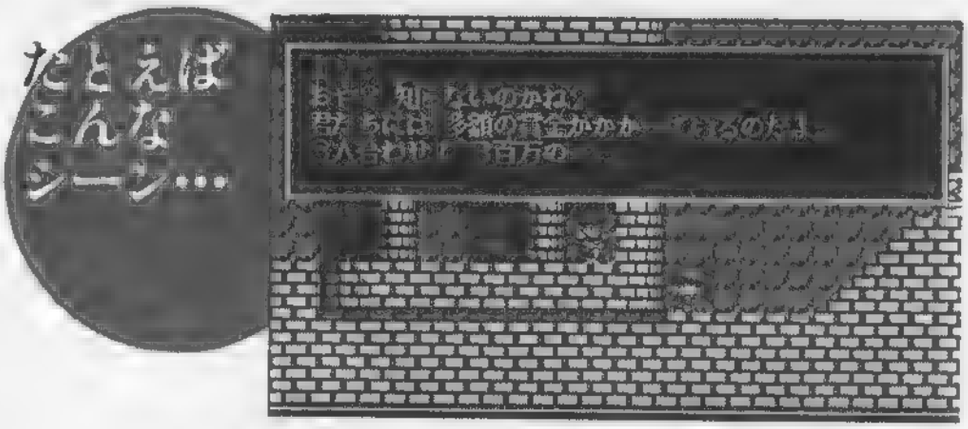
▲まともに戦うとかなりつらい

イベントを3倍楽しむ法

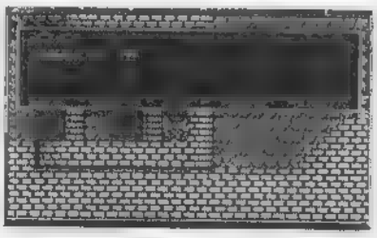
『ぽっぷるメイル』の3人の主人公にはそれぞれの個性があり、ゲームを楽しむ上でのポイントにもなっている。その個性は攻略する上でも重要なのだが、それ以外に強烈な個性が出る場面というと、やはりイベントだろう。

プレイ中のマイキャラによって、会話内容が三者三様に変化するのである。しかもそれが、それぞれのキャラの味がみごとに演出されている。また場面によっては、ゲストキャラのセリフ内容や動きそのものが変わるものも多い。

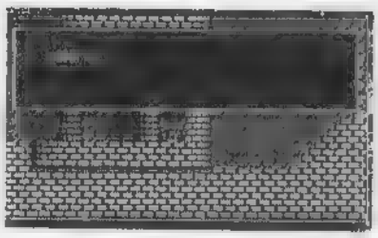
ガサツな口調のメイル、おっとり口調のタット、そして一本気のガウ。キャラによってどのようにシナリオが展開するか、イベント直前であらかじめセーブしておいて、それぞれ味わってみることをぜひおすすめしたい。



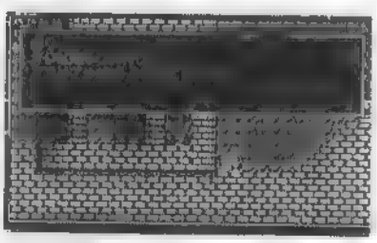
◀エリクのワナにハマったメイル。ここでの3人の反応を比べてみると？



▲メイルの場合。かなり過激である。これでもいちおーエルフです。女性です



▲タットの場合。たとえ濡れ衣を着せられても、お師匠様はお師匠様なのか……



▲ガウの場合。左の2人に比べれば、わりと普通の（？）反応である

第5章
アイテムカタログ

SHOPで買えるアイテム、買えないアイテム

この章ではゲームに登場する各種のアイテムを紹介していこう。

紹介したものは原則として画面にその絵が示されるもので、言葉だけでしか登場しない若干のアイテムは割愛させて頂いた（例・福袋）。

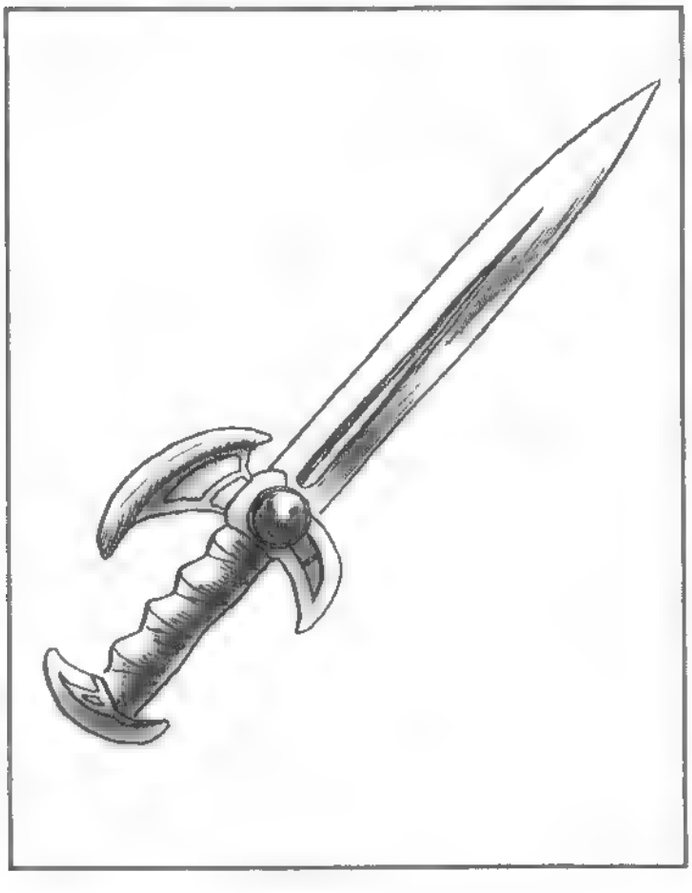
アイテムは大別すると、武器と防具、回復アイテム、その他の補助アイテム、イベントアイテムに大別される。このうち補助アイテムとイベントアイテムは、一括して紹介させて頂いた。

すべてのアイテムには、ショップでの価格（売値）と、引き取ってもらう時の値段（買取）を表示したが、売買のできないものについては枠内を無記入としてある。また、武器については剣にのみ攻撃力を表記した。アイテムの中には持ち歩ける数に限りのあるものも多いので、くれぐれも注意して頂きたい。

武器アイテム WEAPON

3人の主人公は、それぞれ違う武器を使って攻撃する。先へ進むほどに攻撃力の高い武器を入手できるが、強い武器がいつも有利であるとは限らない。場に応じた使い分けが重要。

ダガー



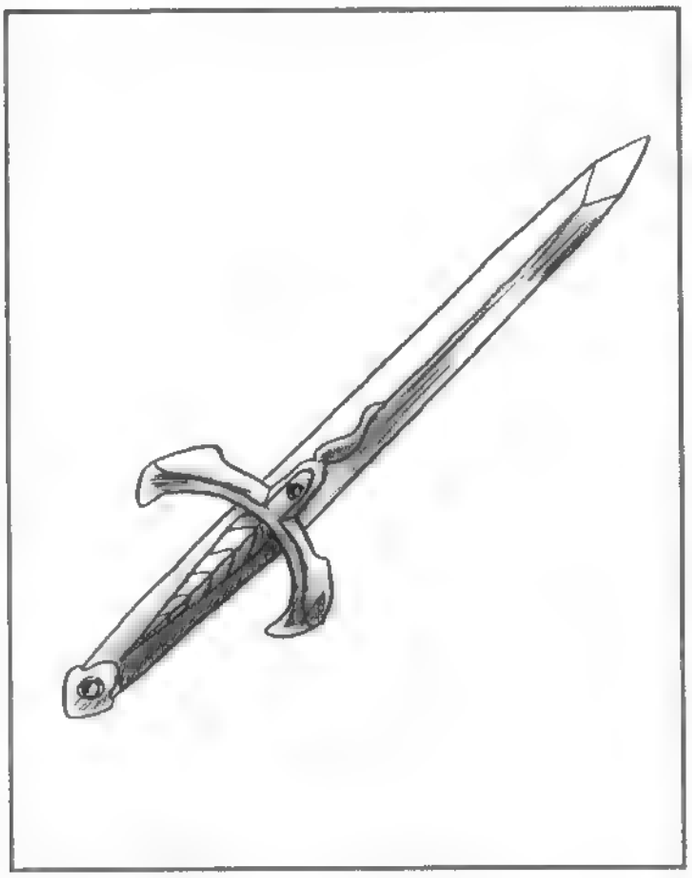
売値	300	買取	150
攻撃力	―	使用者	メイル

いわゆる短剣。盗賊や暗殺者などが好んで持ち歩く武器だが、護身用や装飾品としても愛用されている。

このゲームでは、距離を置いた敵に対して投げて攻撃する道具で、メイルが扱える数少ない「飛び道具」の1つでもある。

ただし殺傷力は極めて低いので、実際に使用する機会はそれほど多くはないだろう。

ショートソード

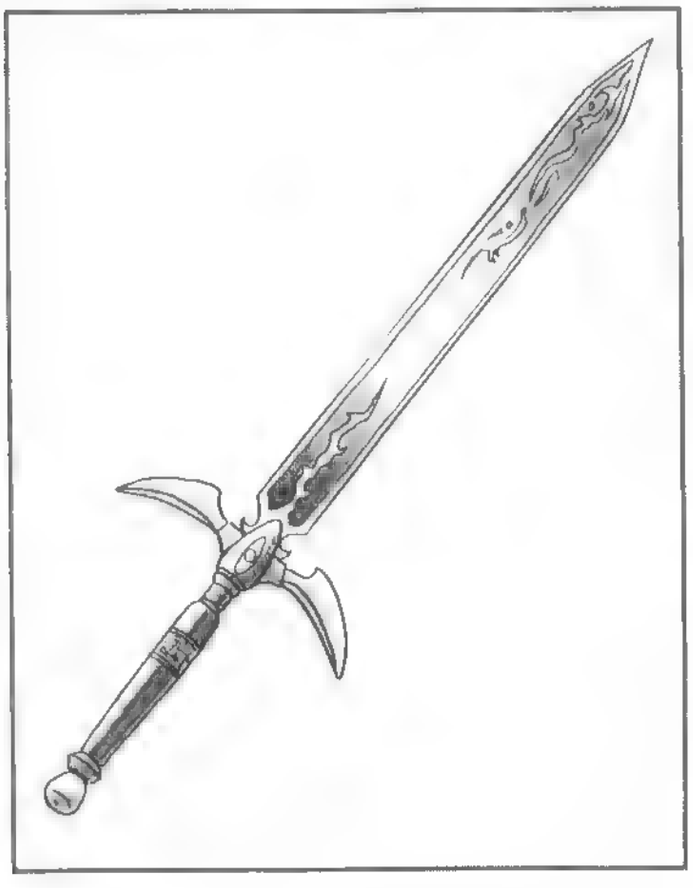


売値	——	買取	150
攻撃力	＋10	使用者	メイル

初級の冒険者向きの小型の剣。過去の屈強の勇者たちも、最初はこの武器を手にして旅立っていった……というのが、賢者たちの決まり文句である。攻撃力に大きな期待はできないが、序盤の敵に対してはこれで十分だろう。

ゲームスタート時からメイルが持っている武器。ショップでは扱っていない。

ロングソード



売値	2000	買取	1200
攻撃力	＋30	使用者	メイル

ショートソードをある程度使いこなせるようになった冒険者が、次のステップとして手にするのが、この剣である。戦士あるいは剣士を自称するなら、少なくともこの程度の武器は扱えないと話にならないだろう。洞窟面のショップで入手できるが、メイルの出番の少ないこのステージでは使い勝手に乏しいかもしれない。

ファルシオン

売値	3500	買取	1800
攻撃力	＋40	使用者	メイル

ロングソードよりはやや短めの、片刃の長剣。刀身が緩やかに曲っているのが大きな特徴である。断ち切るタイプの武器であり、その攻撃力は使用者の期待に十分応えうるものであろう。とくに氷の島のステージ前半では、この剣のお世話にならなくてはつらい場面も多い。

俗に「円月刀」などの名称でも呼ばれている。

ブーメラン／ブーメランDX

売値	3000/4000	買取	1800/2000
攻撃力	——	使用者	メイル

メイルが使える「飛び道具」の第2弾。誘導操作による攻撃が可能で、その攻撃力はダガーよりはるかに高い。ただし当然ながら、手元に戻って来るまで次の攻撃ができないので、連射性という点ではダガーよりやや劣るようである。

DX（デラックス）は攻撃力がさらに高まったもの。

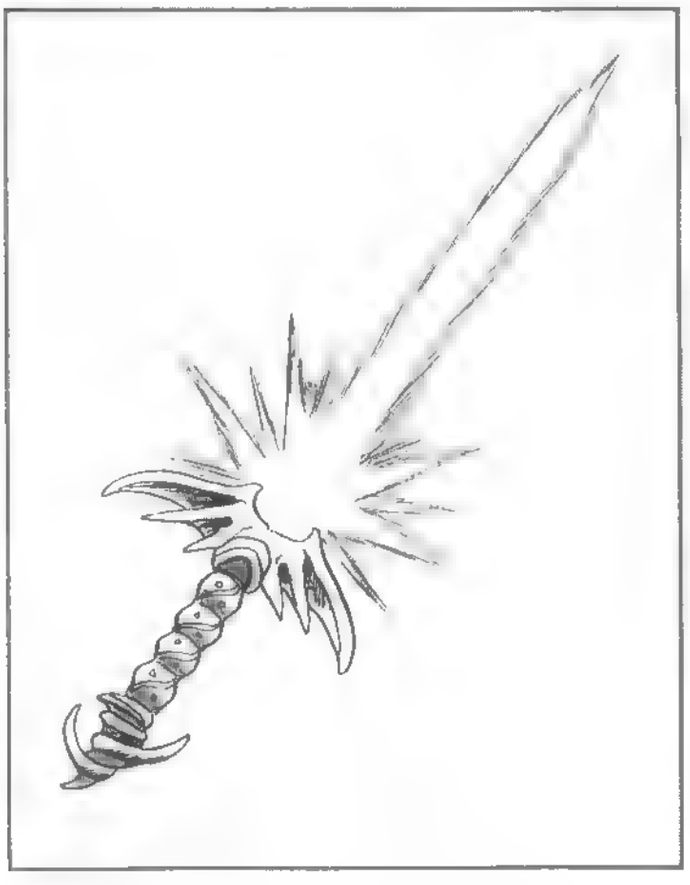
フレイムソード

売値	5000	買取	2500
攻撃力	+60	使用者	メイル

火炎系の魔法がかかった魔剣で、刀身から炎が噴き出し、斬りつけた敵を焼き尽くすほどの恐るべき威力を持つ。ただし、この炎を制御できるだけの精神力の持ち主でなければ、使いこなすことは困難であろう。

アイス系のモンスターに対しては特に絶大な威力を発揮するので、氷の島のステージを進むには不可欠の武器である。

ライトセーバー

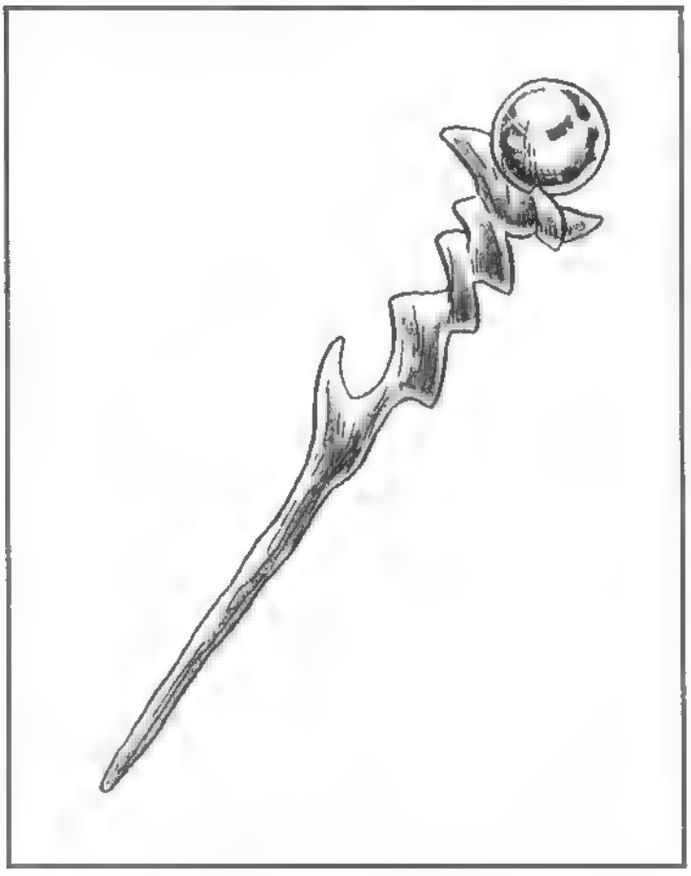


売値	——	買取	3500
攻撃力	+90	使用者	メイル

いにしえの時代に、神の加護を受けた勇者が使ったと言われる伝説の剣を、ドワーフが再生したもの。その剣には平和への崇高な祈りが込められているが、この剣を繰るメイルの「金銀財宝への不屈の執着心」が加わり、攻撃力を一層高めている、……かどうかは定かではない。

聖なる光を放つこの剣は、邪悪な者に対して最強無比の攻撃力を誇るものがある。

ファイア



売値	500	買取	150
攻撃力	——	使用者	タット

空間の元素に干渉して炎の球を生成し、敵にぶつける魔法である。魔法使いの攻撃魔法としては、基本中の基本とも言えるものだろう。

タットが最初から持っている魔法がこれであるが、攻撃力は決して高いとは言い難い。しかし、接近戦を避けたい洞窟面などの敵に対してはなくてはならないものと言える。

ファイアDX

売値	2000	買取	1200
攻撃力	——	使用者	タット

普通のファイアの魔法を、さらにグレードアップさせたもの。前方に3発のファイアボールを発射することができ、通常のファイアよりその威力も高い。

複雑な地形を進む場合、その先に敵が待ち受けている場合もある。その場を確実に切り抜けようとするなら、この魔法の存在は不可欠と言えるだろう。

ホーミング

売値	3500	買取	1800
攻撃力	——	使用者	タット

自分の回りに最大8個までの光の球を生成し、これを発射すると視界内に存在する敵を追尾して飛んでいく。また、この光球をそのまま自分の周囲で回転させ、バリアのようにして扱うこともできる。

通常の攻撃では手の届かない敵に対しても狙いを定めることができる便利な魔法。特にボスキャラ戦には威力を発揮してくれる。

フォース

売値	——	買取	4000
攻撃力	——	使用者	タット

強力な「気」の集合体を敵にぶつける魔法で、最終的にタットが扱える魔法の中では最強の攻撃力を持つものである。

ただし一度に撃てる回数には限度があり、タットの精神力もそのパワーを左右する。やみくもに連射に頼るような使い方では息切れしてしまうので、パワーを充実させた上で敵を狙い撃ちするような使い方をしたい。

ファイアボール

売値	500	買取	150
攻撃力	——	使用者	ガウ

ガウが最初から持っている武器。タットが扱うファイアの魔法よりもサイズがひと回り大きく、攻撃力もそれを上回るが、後半面の敵に対してはあまり効果は期待できない。

もともと持っている装備なのでショップで買う必要はないのだが、エルフの森のショップのメニューにはしっかりそろっている。

テイルアタック

売値	2000	買取	1200
攻撃力	——	使用者	ガウ

洞窟面でガウが買える武器。

怪獣族はその尻尾を強力な武器としているが、この装備はその破壊力をさらにアップさせる力を持つ。並の人間がこれを食らえば、10メートル以上は簡単に弾き飛ばされるとも言われている。

ただし接近戦でなければ攻撃が届かないという点では、ファイアボールに比べると不利かもしれない。

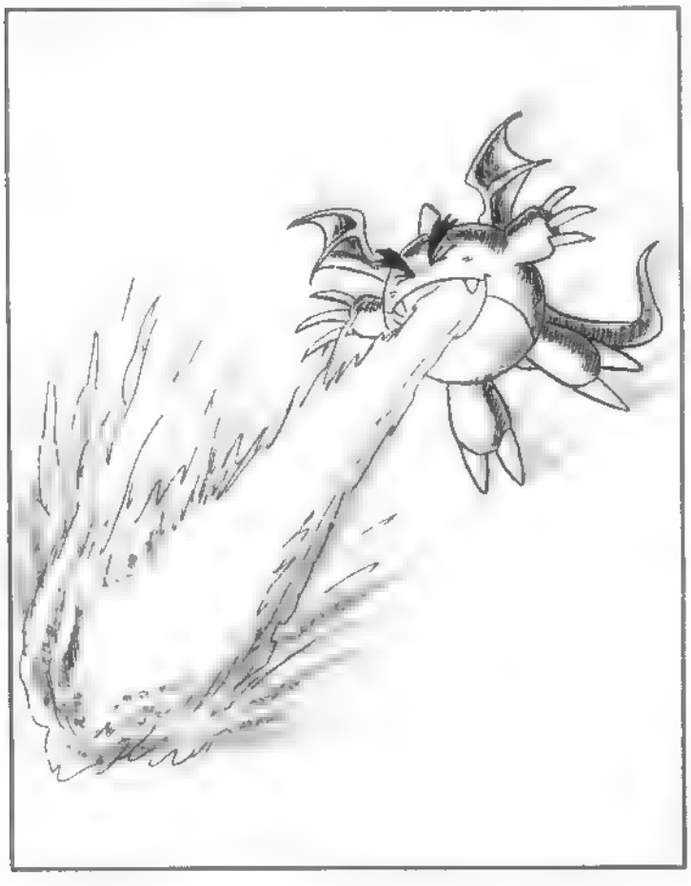
アイアンクロー

売値	3500	買取	1800
攻撃力	——	使用者	ガウ

怪獣族の持ち前の武器はいろいろあるが、その1つとして挙げられるのが、爪の一撃である。あのブラッキィもこれを食らって、ひどい目にあったらしい。

この武器は「爪の一撃」をさらにパワーアップするためのもので、テイルアタックより攻撃力も高いが、これもまた接近戦でなければ効力を発揮しないのが難点。

ファイアブレス



売値	——	買取	2500
攻撃力	——	使用者	ガウ

ガウが最終的に装備できる最高の武器である。

炎を吐くという点ではファイアボールと同じだが、その迫力・攻撃力はケタ違い。火炎放射器のごとく吐き出した炎は、敵に連続してダメージを与えることができる。

しかしタットの「フォース」同様、パワーの持続性に限度があるので、パワーメーターに気をつけて使う必要がある。

防具アイテム ARMOR

防具類はメイルとガウが装備する「鎧と盾」と、タットが装備する「ローブとミラー」がある。メイルとガウの防具は名称は同じだが、共用はできないので注意しておきたい。

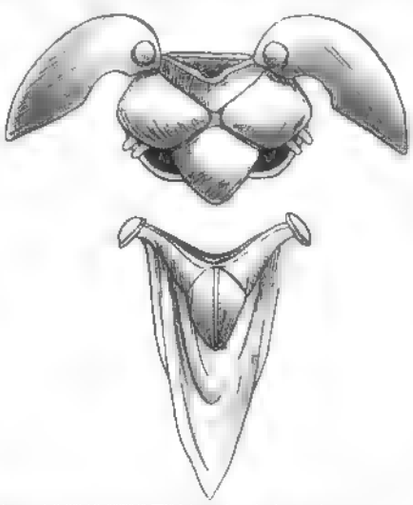
レザーアーマー

売値	買取	防御力
500	200	+10

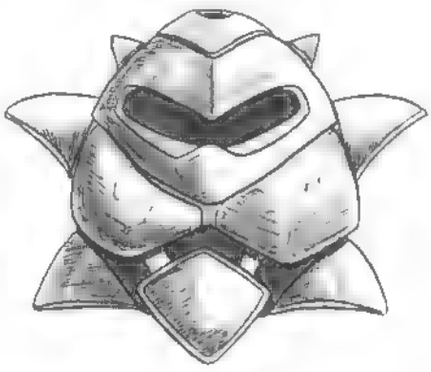
使用者	メイル、ガウ

革を何枚も重ね合わせて作られた鎧で、軽くて動きやすいのが利点。ガウは最初からチェーンメイルを持っているのでこの装備は不要だが、欲しければエルフの森で購入できる。

メイル用



ガウ用



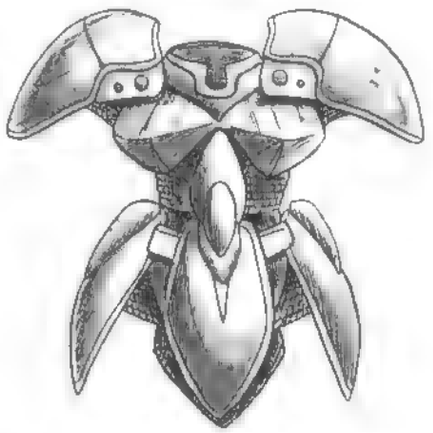
チェーンメイル

売値	買取	防御力
2500	1200	+20

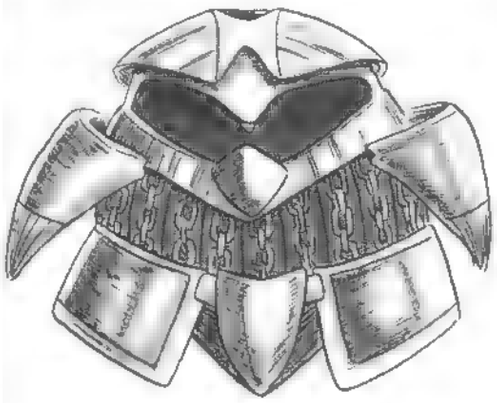
使用者	メイル、ガウ

鎖を組み合わせて作った鎧である。レザーアーマーより防御力も高く、重さもそれほど苦にならないのが特徴。洞窟面で手に入れることができる。ガウは最初から持っている装備。

メイル用



ガウ用



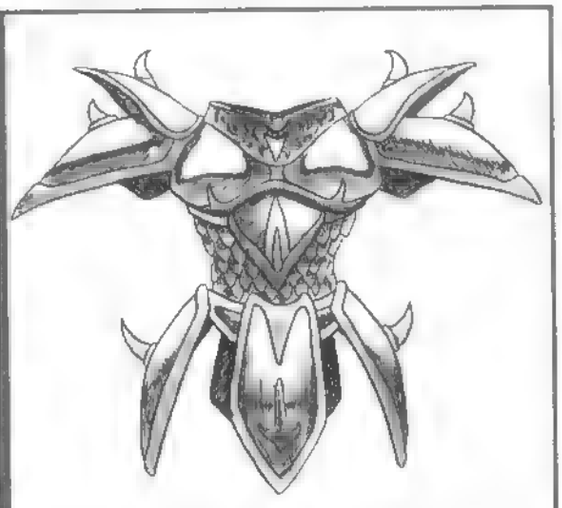
プレートメイル

売値	買取	防御力
4000	1500	+30

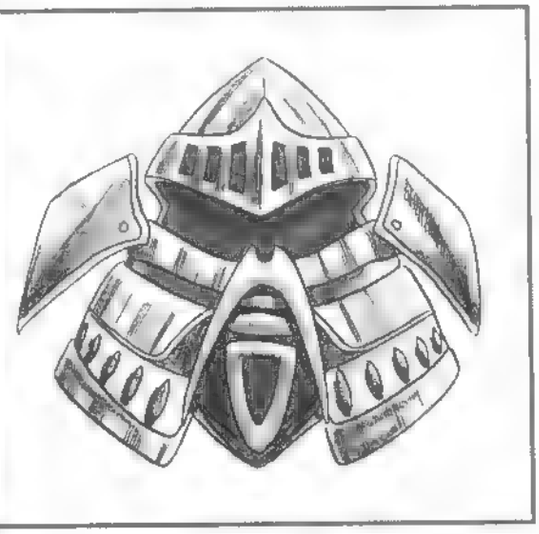
使用者	メイル、ガウ

中世の騎士などが愛用していた、金属版で作られた鎧である。値段は少々張るが、その防御力は保証付き。ただし重量があるので、着こなすにはある程度の経験が必要である。

メイル用



ガウ用



ミスリルアーマー

売値	買取	防御力
6500	3000	+40

使用者	メイル、ガウ

ミスリルという貴重な銀の一種で作られた鎧。プレートメイルより軽く、それでいて防御力も高い。魔法防御の効果もあるが、あまりに貴重であるため、かなり高価な品となっている。

メイル用

ガウ用

ゴールドアーマー

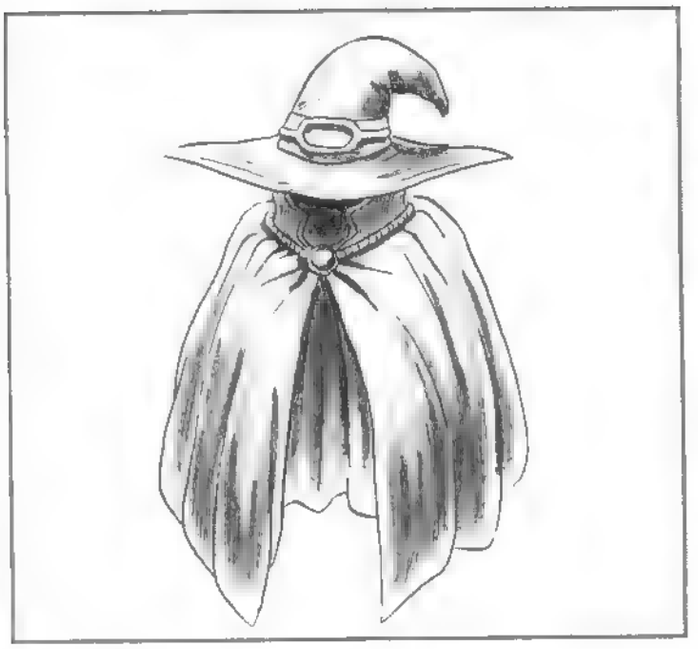
売値	買取	防御力
——	4250	+50

使用者	メイル、ガウ

最強の防御力を誇る鎧。その黄金色の輝きは、邪悪な者達の攻撃を寄せつけないといわれている。真の勇者だけが装備することを許されており、ショップでは扱っていない。

メイル用

ガウ用

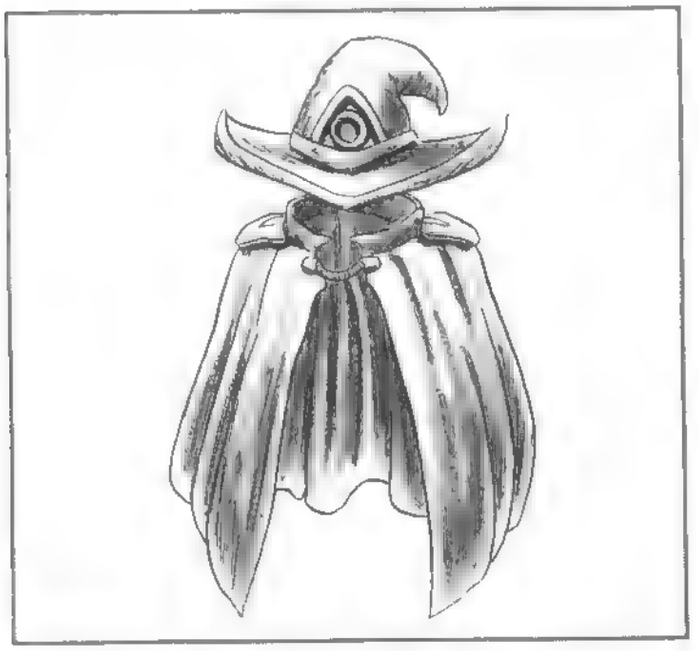


レッドローブ

売値	500	買取	250
防御力	+5	使用者	タット

魔法使いのタットは鎧や盾を装備できないので、ローブとミラーが防具となる。

ローブはその色によって魔法使いの実力が示されるらしく、赤いローブは最低レベル。防御力も低い。

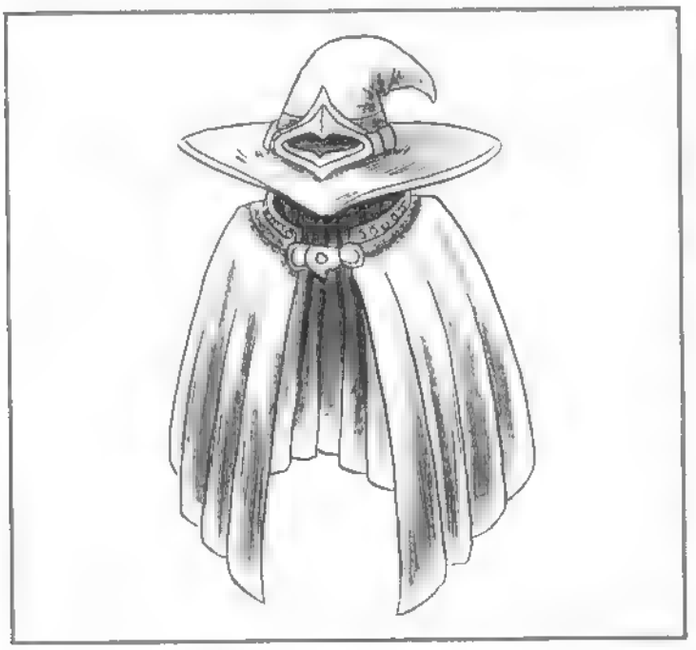


ブルーローブ

売値	2500	買取	1200
防御力	+15	使用者	タット

レッドローブよりワンランク上のローブ。当然、防御力も少しばかり高くなっている。

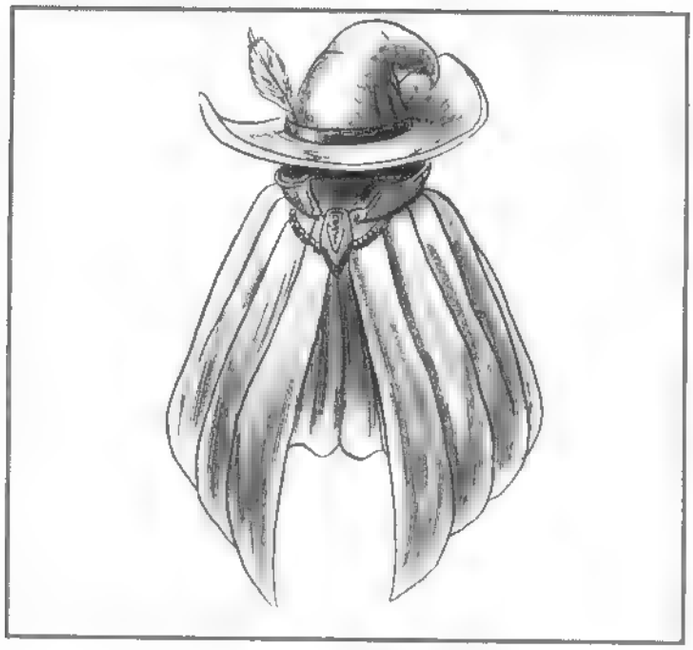
洞窟面に進むと購入することができるので、なるべく優先して買っておきたい。



イエローローブ

売値	4000	買取	1500
防御力	+25	使用者	タット

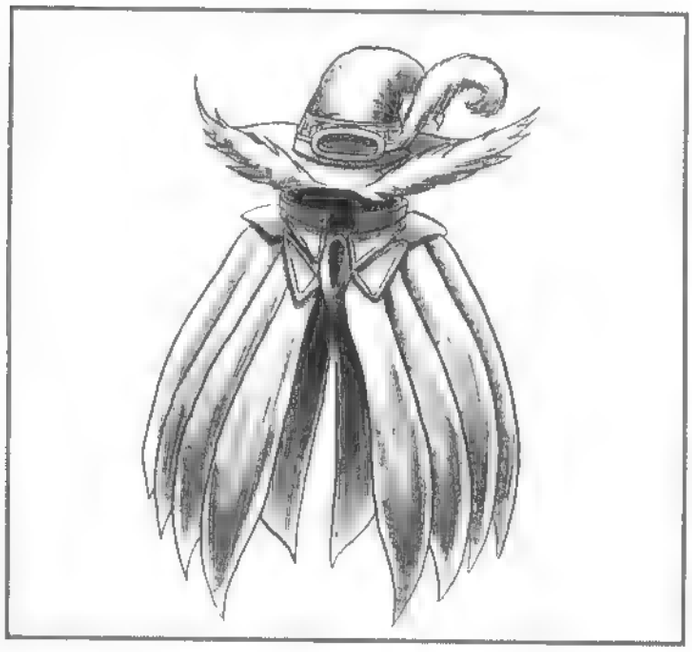
派手派手しい黄色のローブ。それ相応の実力を持つ魔法使いだけが、まとうことを許されるものである。防御力もある程度の高さを持っているが、物理的な攻撃に対しては鎧ほど強くないので注意が必要。



シルバーローブ

売値	6500	買取	3000
防御力	＋35	使用者	タット

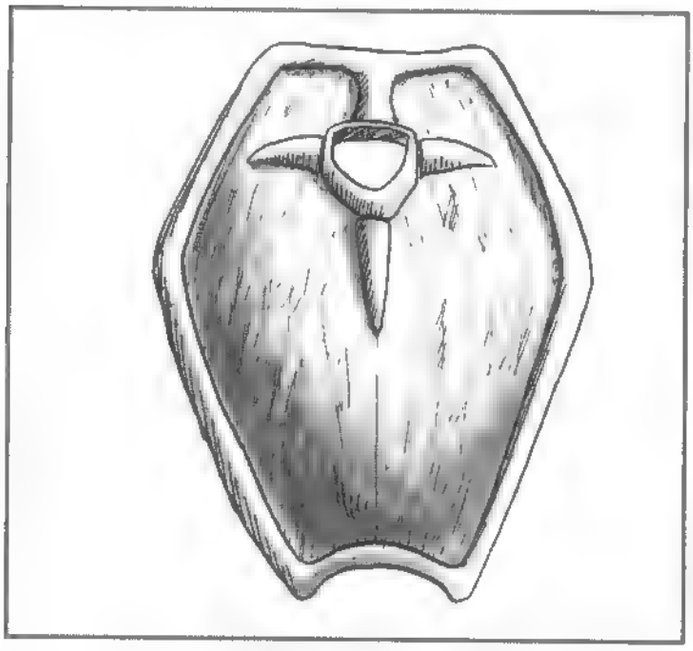
ミスリル銀で作られたローブ……というのは冗談だが、これと同系列の魔法がかけられていることは確からしい。またこのローブは、着用したものの魔力を増大させるとも言われている。



ゴールドローブ

売値	——	買取	4250
防御力	＋45	使用者	タット

魔法使い達の間でも「伝説の品」とされていたローブ。正しき魔法の価値を心に持つ者だけがまとうことを許されると言われており、その輝きは曇りのない意志を象徴するものでもある。

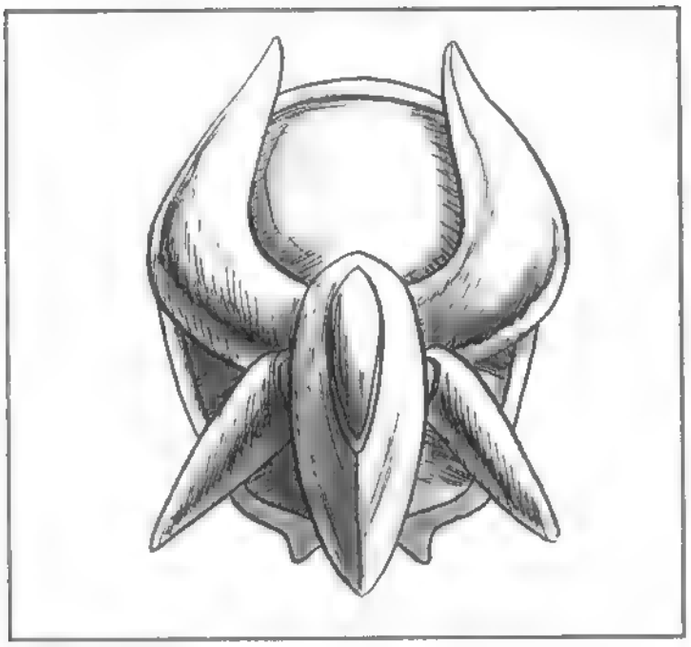


ウッドシールド

売値	400	買取	200
防御力	＋5	使用者	メイル、ガウ

木で作られた盾。

最大の特徴はその軽さであるが、防御力が極めて低く、本格的な戦闘にはほとんど役に立たない。まあ、気休め程度にはなるだろうか。

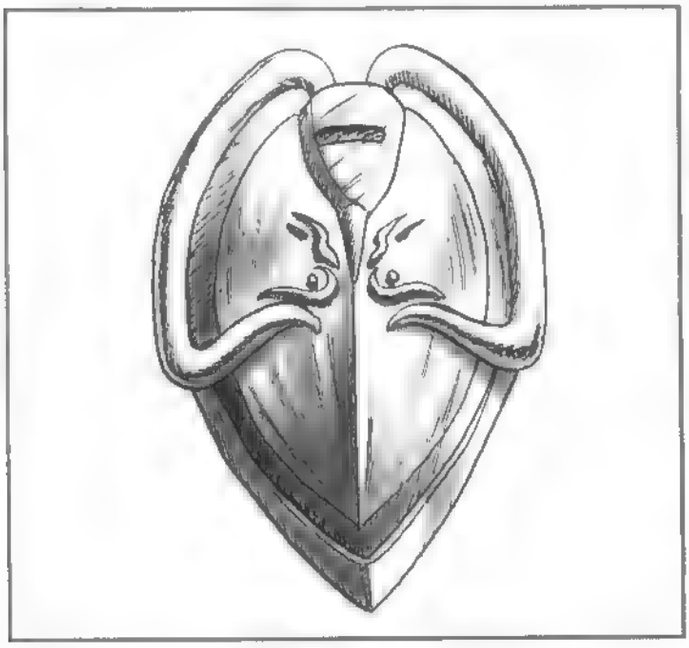


スモールシールド

売値	1650	買取	800
防御力	+15	使用者	メイル、ガウ

金属製の小型の盾。

ウッドシールドに比べると防御力も高いので、本式の冒険に出ようとする者にとっては必携の品である。ただし激しい戦いに臨むには役不足だろう。

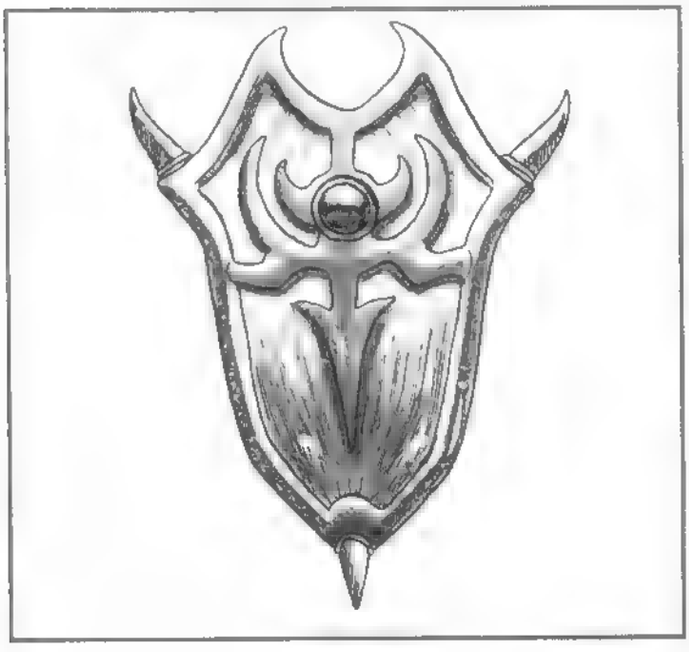


ラージシールド

売値	3650	買取	1600
防御力	+20	使用者	メイル、ガウ

金属製の大型の盾である。

重量がかなりあるので、使いこなすにはそれ相応の腕力を必要とするが、防御力はその重さを補って余りあるものがある。厳しい戦闘に備えて、購入しておきたい品だ。



ミスリルシールド

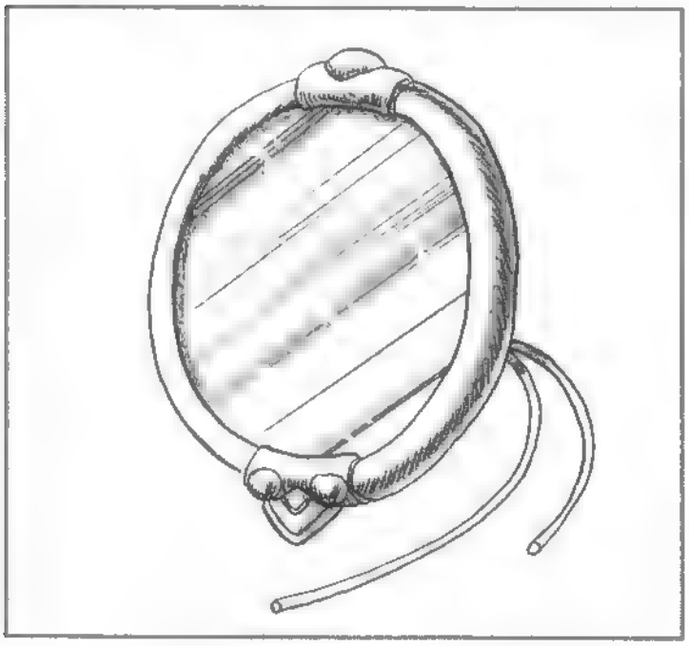
売値	5800	買取	2800
防御力	+30	使用者	メイル、ガウ

貴重な金属・ミスリルで作られたシールド。非常に高価な品ではあるが、その防御力は他の盾とは比較にならないほどのすばらしさである。また、魔法による攻撃に対する耐性も高い。

ゴールドシールド

売値	——	買取	4000
防御力	＋40	使用者	メイル、ガウ

ドワーフ特製の盾で非常に軽く、その強度はあらゆる盾の中でも最高とされる。同じくドワーフ特製のゴールドアーマーと併せて装備すれば、防御に関してはもはや完璧と言えるだろう。

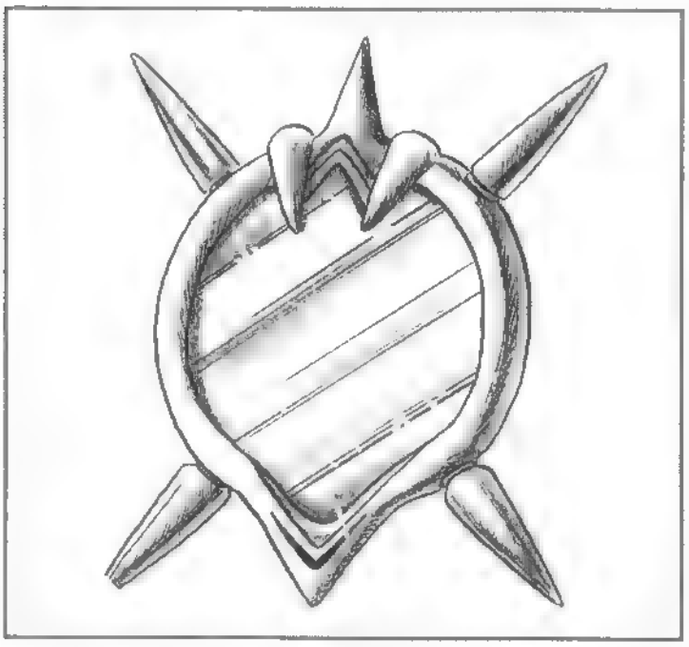


ブロンズミラー

売値	400	買取	200
防御力	＋5	使用者	タット

銅製の鏡。

魔法使いの装備において、盾の代わりになるのがミラーである。結界を作って敵の攻撃を跳ね返すためのものなのだが、このミラーでは大した効果は期待できない。

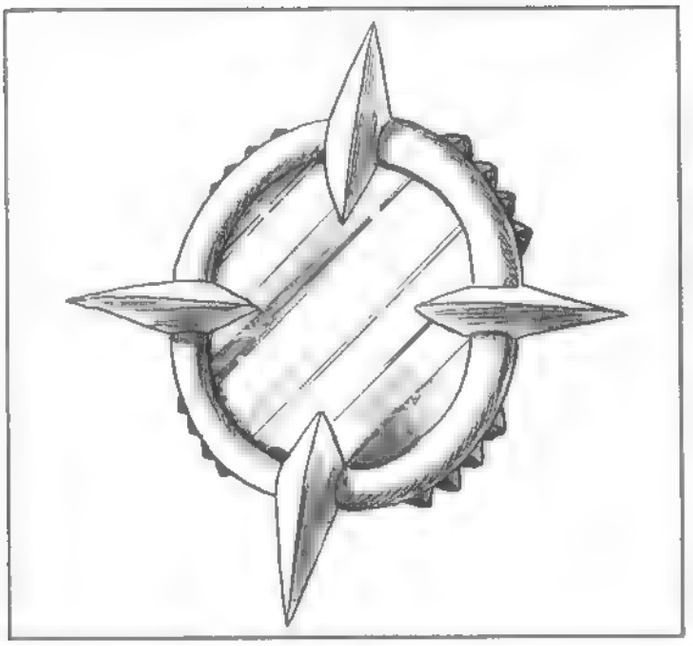


メタルミラー

売値	1650	買取	800
防御力	＋15	使用者	タット

普通の金属で作られた鏡。

ブロンズミラーよりも効力は大きく、弱い魔法程度なら簡単に跳ね返せる。ただし所詮は普通の金属製なので、過信して無謀な戦いを挑むようなことは避けたい。

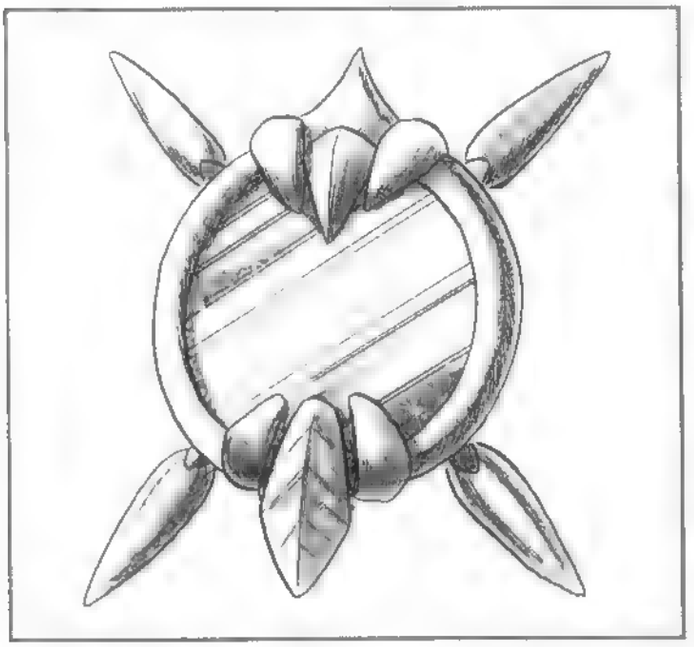


プラチナミラー

売値	3650	買取	1600
防御力	＋20	使用者	タット

洗練された銀（プラチナ）で作られた鏡である。

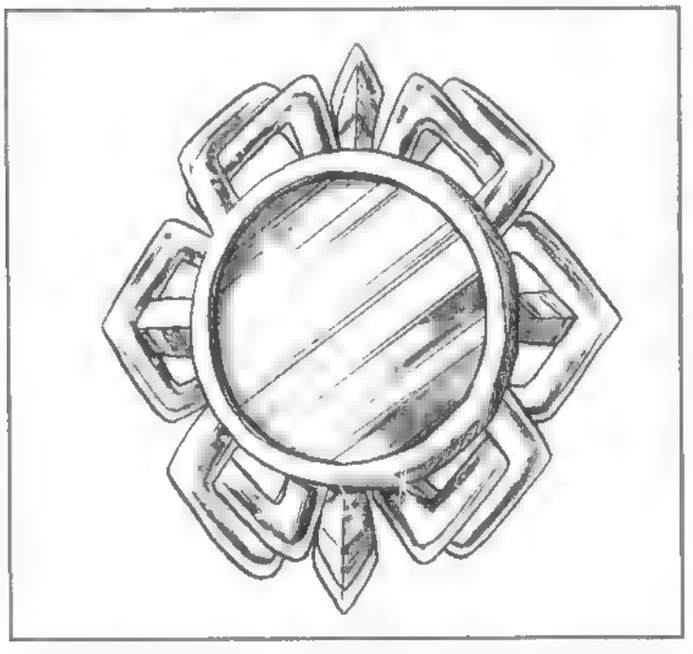
もともと銀は邪悪な魔法を打ち払う力があり、このミラーはその力を利用したものだけあって、メタルミラーよりも効力が高くなっている。



ミスリルミラー

売値	5800	買取	2800
防御力	＋30	使用者	タット

ドワーフがミスリルから精製した鏡。強力な結界を張りめぐらせ、あらゆる攻撃から装備する者が受けるダメージを軽減してくれる。特に、魔法を操る敵との戦闘には不可欠なアイテムと言える。



ゴールドミラー

売値	——	買取	4000
防御力	＋40	使用者	タット

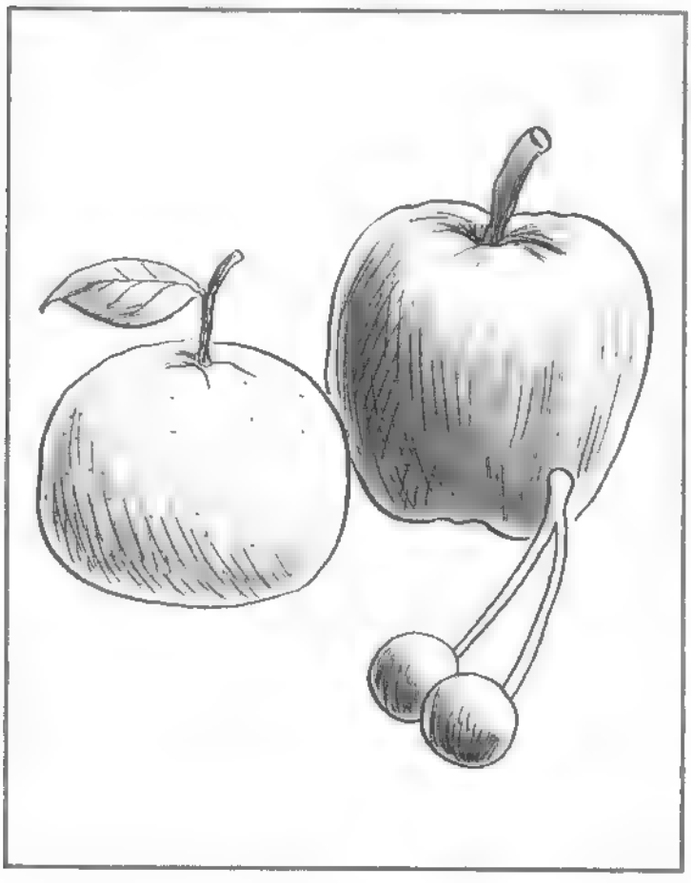
ドワーフが精製したミラーの中でも、超一級品と噂される品。

その魔力が作る結界は最強で、あらゆる物理的攻撃や魔法に対して耐性を持つ。魔法使いなら誰もが憧れる、至高のアイテム。

回復アイテム RECOVER

ダメージを受けて失われたHPは、各ダンジョンの外あるいはショップで回復できるが、それ以外の場合はアイテムに頼るしかない。ここではそれらの回復アイテムを紹介。

オレンジ、チェリー、リンゴ

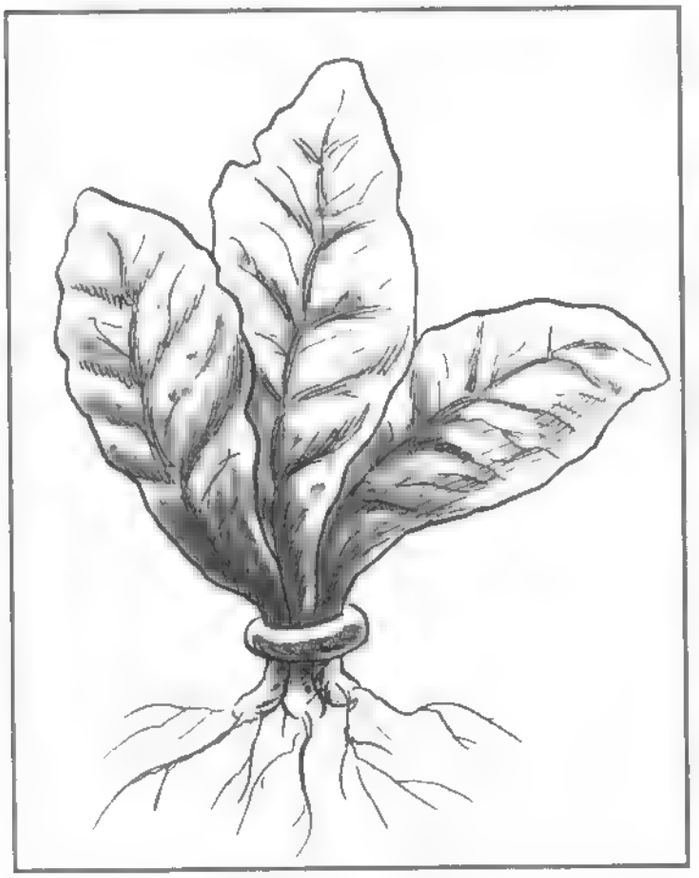


	オレンジ	チェリー	リンゴ
売値	50	100	200
買取	30	50	100
回復HP	20	50	100

持ち歩きのできる回復アイテムが、ここに紹介した3種類のフルーツである。ショップで購入することができるが、宝箱に入っていたりすることもある。それぞれ回復ポイントが違うので、ダメージ度に応じて使い分けたい。

持ち歩けるのは、いずれも10個まで。ショップでは1個単位で売りさばくことができる。

薬草



売値 —— 買取 ——

敵を倒すと通常は金目のモノが出現するが、まれにこのような薬草が出現することもある。これは手にしたその場で使い切ってしまうタイプのもので、ストックすることはできない。

回復するＨＰはたったの５ポイントで、かすり傷を治す程度の効力しかない。また、ノーダメージの時に取っても、全くの無意味である。

エリクサー

売値 —— 買取 ——

死亡した状態から、即座にＨＰ満タンの状態で復活できる秘薬。ショップでは扱っておらず、また逆に売ることもできない。

道中の宝箱のなかに眠っており、複数ストックすることも可能。危険な敵との戦闘に臨む際には、強力な武器や防具と同等に不可欠なアイテムと言える。

各種アイテム OTHERS

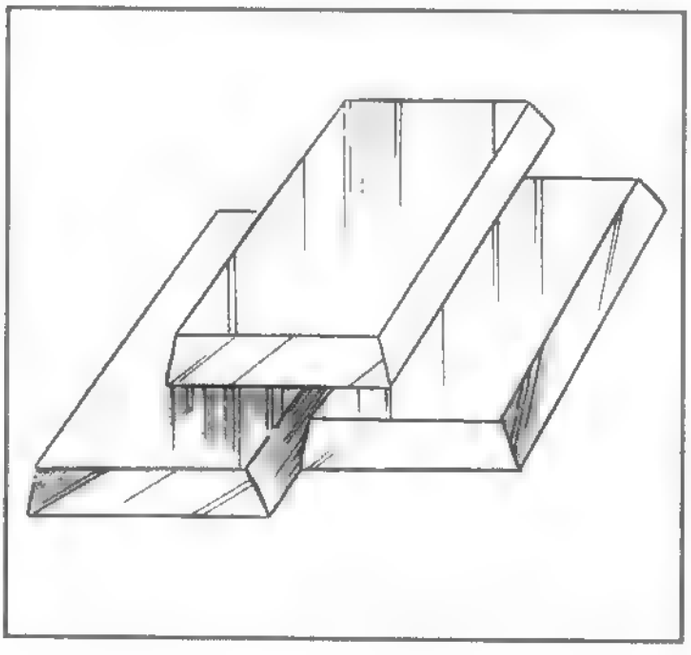
ゲーム全編に登場するさまざまなアイテムを、まとめて紹介しておこう。

$袋

売値 —— 買取 ——

敵を倒すと出現する袋。中身はもちろん「お金」で、先へ進むごとに中身の額もアップしていく。

ただし倒しても一銭の得にもならない連中もいるので、どいつを倒せば儲けがいいか覚えておくのもいいだろう。

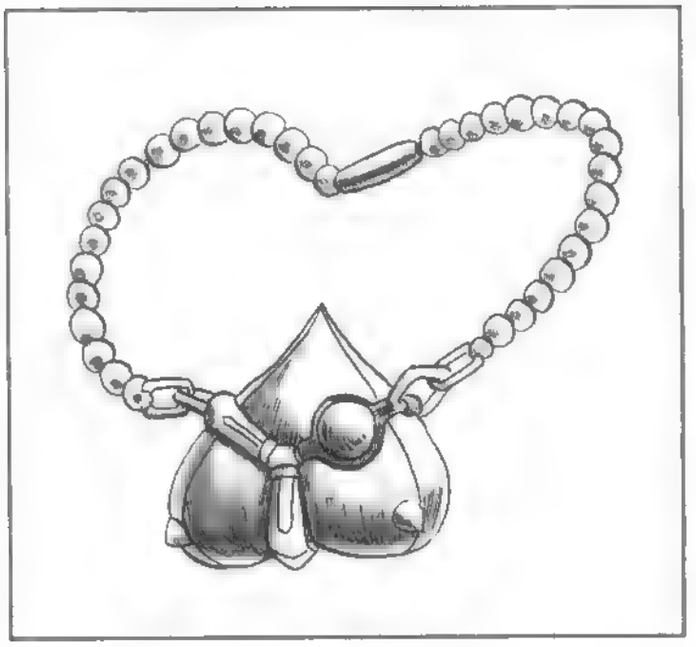


金塊

売値 —— 買取 1000

$袋よりさらに魅力的なのがこの金塊。たいていは宝箱に眠っているが、まれに特定の敵が気前よく出してくれることもある。

ショップへ持っていくと換金してくれるが、10個までしか持ち歩けないので注意。

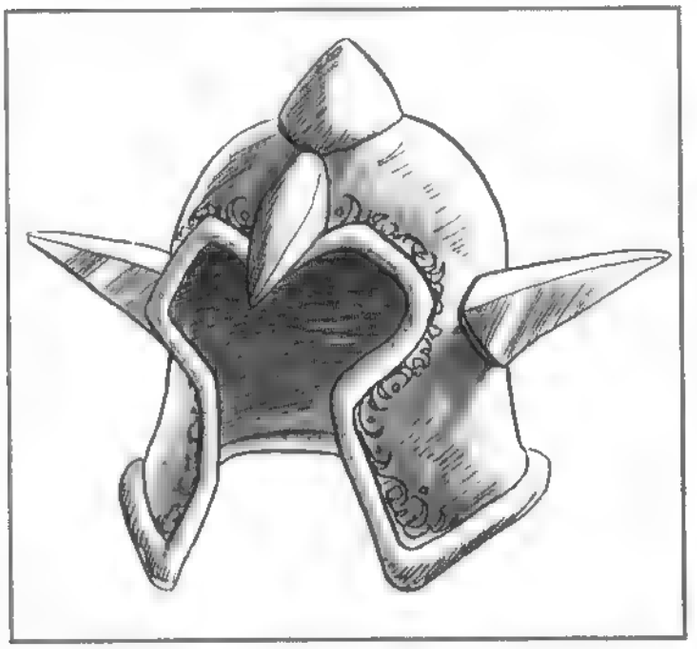


無敵

売値	800/20個	買取	30/1個

結界の魔法が封じ込められたアミュレットで、使っている間は敵の攻撃を跳ね返すことができる。時間がたつごとに1個ずつ減っていく。ただし、トラップに対しては無効。

20個で1セットとなっており、99個までストック可能。



ヘルメット

売値	500/20個	買取	20/1個

頭上の攻撃から身を守るアイテムで、これも装備すると時間がたつごとに1個ずつ減っていく。

売買のシステムは「無敵」と同じで、20個で1セット。99個までストックが可能である。

スパイクブーツ

売値	1500	買取	800

靴底に特殊加工を施したブーツ。滑りやすい氷の地面も、これを履けば滑らずに歩くことができる。

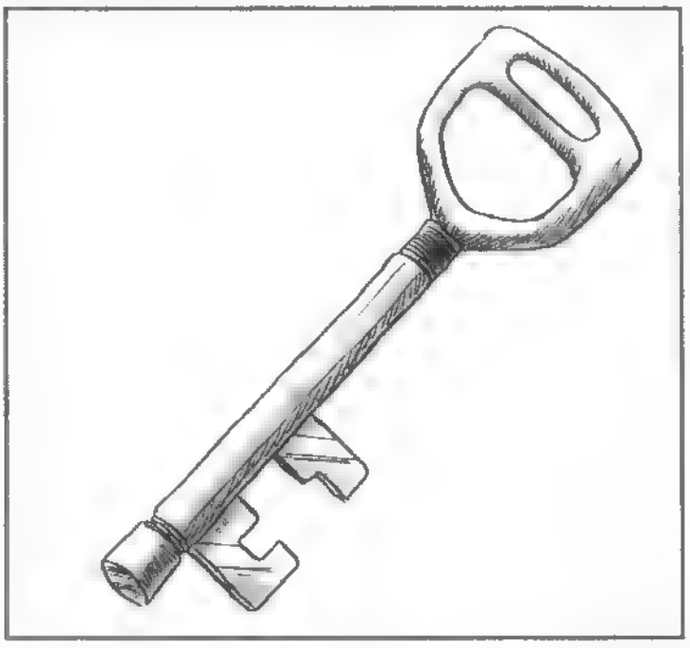
1足しか買うことができないので、プレイヤー交替の際はこのアイテムもいったん外して、交替したキャラに改めて装備させることになる。

石靴

売値	1000	買取	500

岩石を靴の形に削り出し、人が履けるようにしたもの（怪獣も利用できるが）。これを履くと、逆さツララなどトゲ状の床を通ってもダメージを受けなくなるが、ジャンプ力が半減してしまうので注意が必要。

これも３人で１足しか買えない。

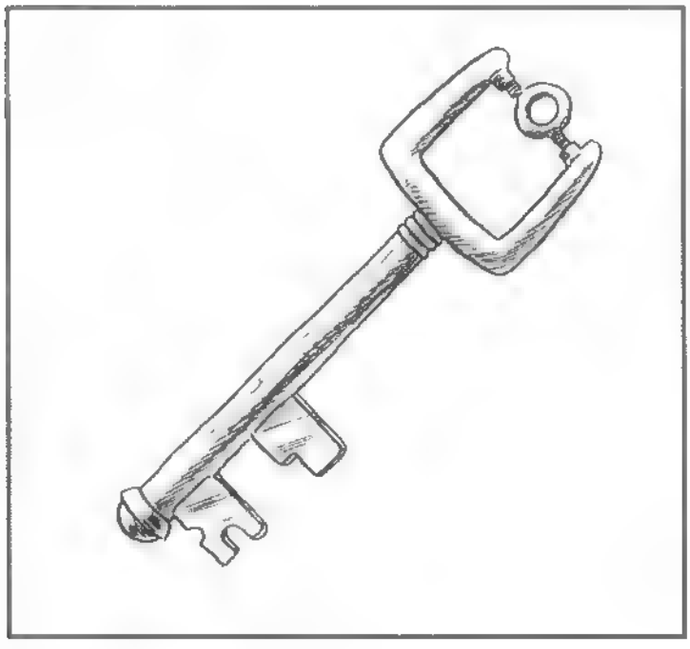


カギ

売値	—	買取	—

ダンジョン突破には不可欠のアイテム。閉じた扉を開いて外へ出たり、中へ入ったりするのに使う。

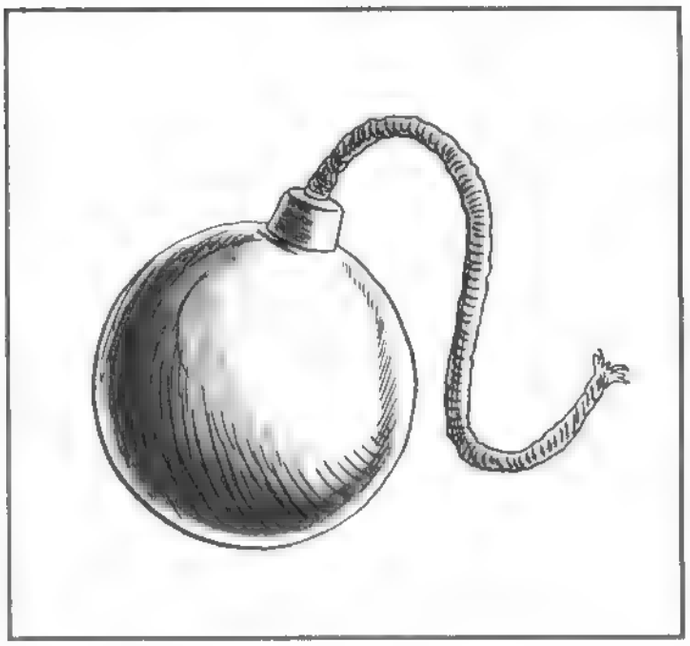
ダンジョン内の宝箱に入っているので、忘れずに探し出すことだ。さもないと先へ進めずに行き詰まることになる。



牢屋のカギ

売値	—	買取	—

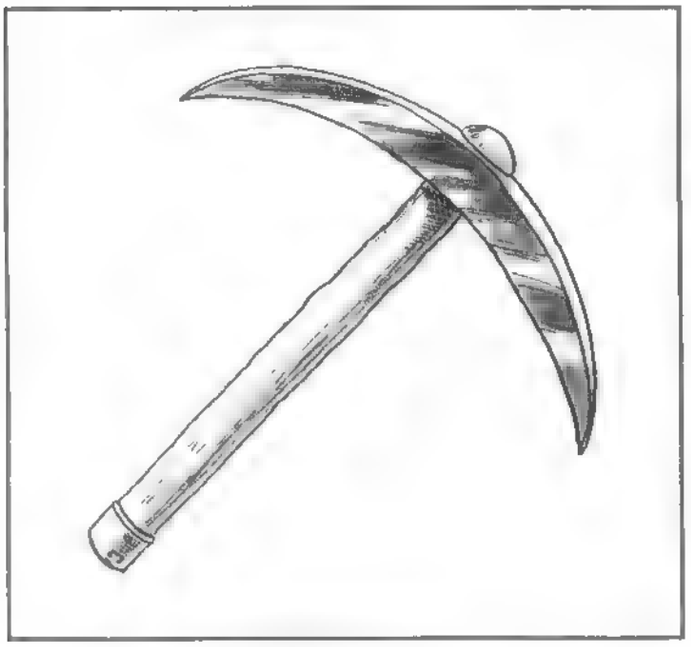
マリオネット強盗団の手によって捕まってしまい、牢屋に放り込まれたある人物を助けるためのアイテム。牢屋を守っているモンスターが持っており、こいつらを倒すと入手することができる。



爆弾

売値 —— 買取 ——

「爆弾魔」ブラッキィが作った爆弾。洞窟には岩壁でふさがれて通れない場所があるが、そこを崩して通るにはこれしかない……とブラッキィは言っている。自分で落盤を起こして閉じ込められた彼の助言に従えば、入手場所と使用場所がわかる。

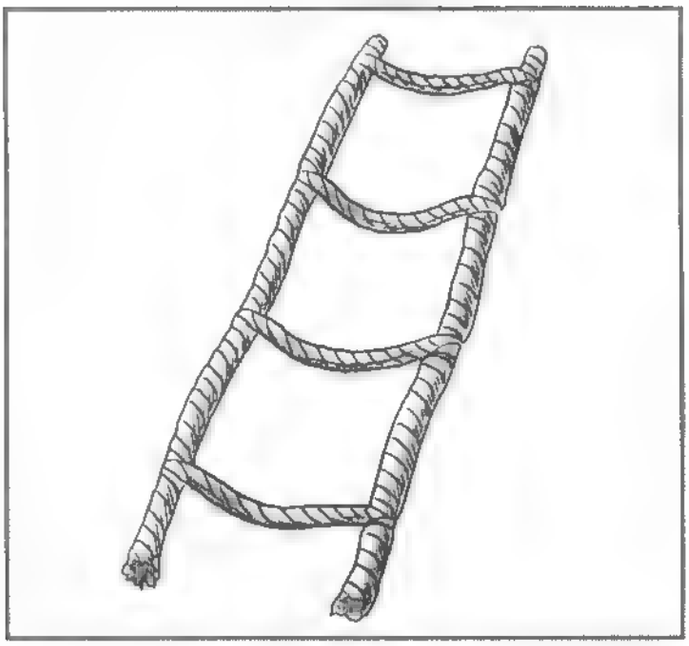


ツルハシ

売値 —— 買取 ——

ブラッキィの主張を無視すれば、普通、岩盤を崩すためのアイテムといったらこれである。

武器を持ったままでは使えないので、崩したい場所の前に立ち、武器をこれに持ち替えて使うとよい。なお、使用回数には制限がある。

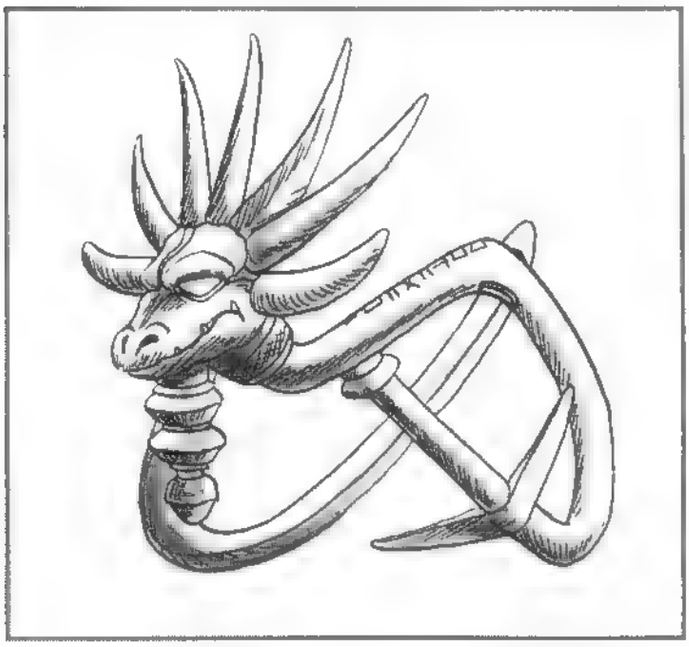


ハシゴ

売値 —— 買取 ——

洞窟では上下移動の必要な場所にハシゴがかけられているが、場合によっては新たにハシゴをかけなくてはならない場所もある。そこで使用するのがこのアイテム。

もっともこの場合、自分が移動するためではないのだが……。



細工物

売値 —— 買取 ——

ドワーフが作る各種の彫刻や美術工芸品は、メイルたちの世界では有名である。この彫刻はそのドワーフによるもので、売ればかなりの値がつくことは確かだろう。

とある人物が、このアイテムを強く所望しているらしい。

魔法瓶

売値 —— 買取 ——

特に魔法がかかっているわけでもない、何の変哲もない魔法瓶。鉱山で働く鉱夫が、お茶を入れて持ち歩くためのもので、中には熱いお茶が入っている。

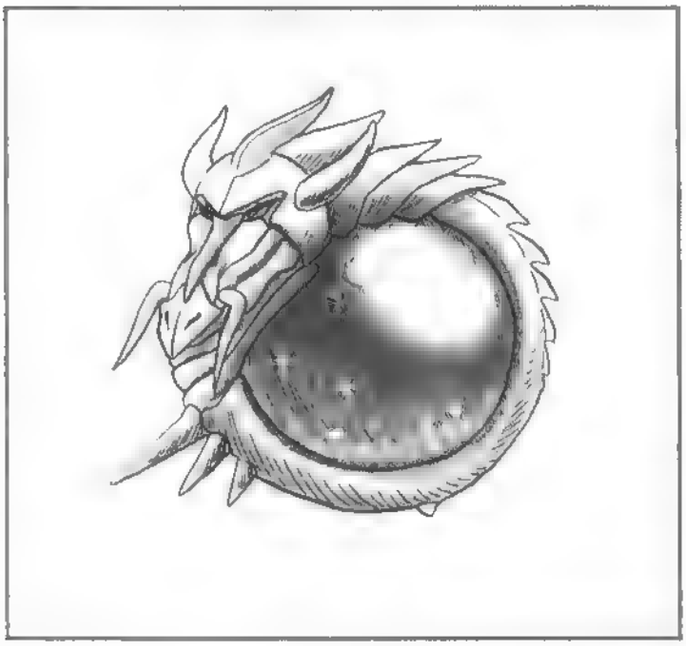
氷の面の寒さも、これがあれば少しはしのぎやすくなるかも。

クリスタル

売値 ―― 買取 ――

かつて世界を恐怖に陥れた魔神を封印するために使われたのが、このクリスタル。4つあり、今はそれぞれ魔界の者たちの手中にある。

魔神を再び封印するには、これら4つのクリスタルをすべて集めなくてはならない。



宝玉

売値 ―― 買取 ――

アルカザール城の魔神の間に至る道は、侵入者を防ぐために厳重なしかけで閉ざされている。そのしかけを突破するためのアイテムが、この宝玉である。

4つのクリスタルと並んで、このゲームの最重要アイテムの1つ。

SHOPで買えるアイテム一覧表

各エリアのショップメニューを掲載した。参考にしてほしい。

STAGE1

シーン名	アイテム名	価格	メイル	タット	ガウ
エルフの森①	ダガー	300	○		
	ウッドシールド	400	○		
	ファイア	500		○	
	ファイアボール	500			
	リンゴ	200			
エルフの森②	オレンジ	50			
	チェリー	100			
	リンゴ	200			
大樹木の塔①	ダガー	300			
	ウッドシールド	400			
	レーザーアーマー	500			
	ブロンズミラー	400			
	レッドローブ	500			
大樹木の塔②	オレンジ	50			
	チェリー	100			
	レザーアーマー	500			
	レッドローブ	500			

STAGE2

シーン名	アイテム名	価格	メイル	タット	ガウ
化石の洞穴①	チェリー	100			
	ロングソード	2000	○		
	チェーンメイル	2500			
	ファイアDX	2000		○	
	ブルーローブ	2500			
	テイルアタック	2000			
化石の洞穴②	リンゴ	200			
	ダガー	300			
	スモールシールド	1650			
	メタルミラー	1650			
地下泉洞①	チェリー	100			
	無敵	800	○	○	○
	スモールシールド	1650	○		○
	ロングソード	2000			
	メタルミラー	1650			
	ファイアDX	2000			

地下泉洞①	テイルアタック	2000			○
地下泉洞②	リンゴ	200	○	○	○
	チェーンメイル	2500	○		○
	ブルーローブ	2500		○	
怪獣の巣	スモールシールド	1650	○		○
	ロングソード	2000	○		○
	チェーンメイル	2500	○		○
	ブーメラン	3000	○		○
	メタルミラー	1650		○	
	ファイアDX	2000		○	
	ブルーローブ	2500		○	
	テイルアタック	2000			○

STAGE3

シーン名	アイテム名	価格	メイル	タット	ガウ
鉱山	リンゴ	200	○	○	○
	ヘルメット	500	○	○	○
	ラージシールド	3650	○		○
	プレートメイル	4000	○		○
	プラチナミラー	3650		○	
	イエローローブ	4000		○	
古代神殿	ファルシオン	3650	○		
	ラージシールド	3650	○		○
	プレートメイル	4000	○		○
	ブーメランDX	4000	○		
	リンゴ	200		○	○
	ホーミング	3500		○	
	プラチナミラー	3650		○	
	イエローローブ	4000		○	
	アイアンクロー	3500			○

STAGE4

シーン名	アイテム名	価格	メイル	タット	ガウ
氷山①	チェリー	100	○	○	○
	スパイクブーツ	1500	○	○	○
	ミスリルシールド	5800	○		○
	ミスリルミラー	5800		○	
氷山②	ヘルメット	500	○	○	○
	無敵	800	○	○	○
	ブーメランDX	4000	○		○
	ミスリルアーマー	6500	○		○
	オレンジ	50		○	○
	シルバーローブ	6500		○	

シーン名	アイテム名	価格	メイル	タット	ガウ
リップの山①	無敵	800			
	ミスリルシールド	5800			
	ミスリルアーマー	6500			
	ミスリルミラー	5800			
	シルバーローブ	6500			
リップの山②	リンゴ	200			
	石靴	1000			
	ブーメランDX	4000			
	フレイムソード	5000			

第6章
テクニカルアドバイス

それぞれのキャラを上手に使い分けて進もう

ここでは基本的な操作から一歩踏み込んだテクニックについて解説していこう。

プレイヤーはメイル・タット・ガウの３人を使い分けながらゲームを進めていくのだが、この３人にはそれぞれに特徴がある。攻撃力の高いメイル、遠隔攻撃の得意なタット、そしてジャンプ力が自慢のガウ。行く先々で待ち受けるダンジョンや、モンスターの攻撃を突破するには、キャラをうまく使い分けながら進まなくてはならない。また、それぞれ使用する武器も違うので、条件や敵に合わせた攻撃手段を考える必要もある。

テクニック紹介は、３人についての個別のものと、共通のものに分けて構成した。それぞれ参考にして頂ければ幸いである。

メイル
MAIL

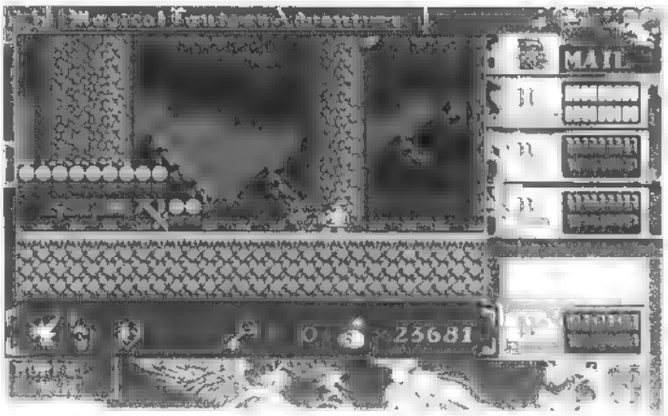
メイルの武器は、剣を使った強力な一撃。主人公なんだから、それなりの活躍はしてもらわねば！

剣での攻撃は「背後から」が基本

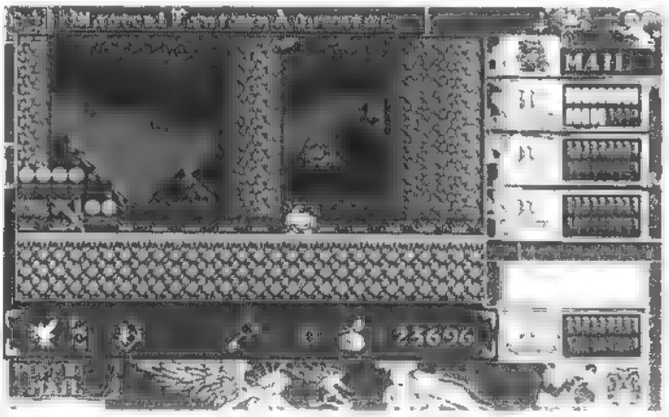
メイルの扱える武器は、ブーメランやダガーなどの飛び道具もあるが、メインで使うのはやっぱり「剣」である。

剣での戦闘は敵に体当たりする方式。ただしこの場合、まともに正面からぶつかるとダメージを受けてしまいがちである。また、タヌキ共のように防具を持っている敵などは、正面から戦いを挑んでも防御されてダメージを与えることができない。そこで、いったんジャンプして敵の背後に回り込み、後ろから斬りつけるという戦法を使う。この間自分がダメージを受ける可能性はないので、遠慮なく攻撃できるというわけである。

ただし、このセオリーが通用しない敵も若干いるので、まず敵の性質を見抜いておくことが先決だろう。



▲まともに正面からぶつかっても、このように盾で防御されてしまう。これではラチが開かない



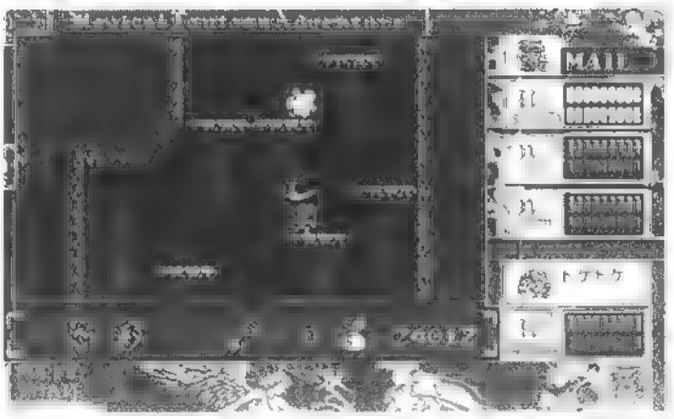
▲敵の背後にジャンプし、後ろから攻撃。一見するとヒキョーなようだが、これこそが正攻法である

ブーメランを自在に扱う

洞窟面で購入できるブーメラン。非常に便利な武器だが、ただポイポイ投げているだけでは敵は倒れてはくれない。

まず、ボタンを押している時間によって射程距離が変わることを覚えよう。発射キーを放すとブーメランは戻ってきてしまうので、目標の敵にヒットするまでキーは押し続けていることだ。

また、左右だけでなく上下や斜めにも撃つ練習もしてみたい。

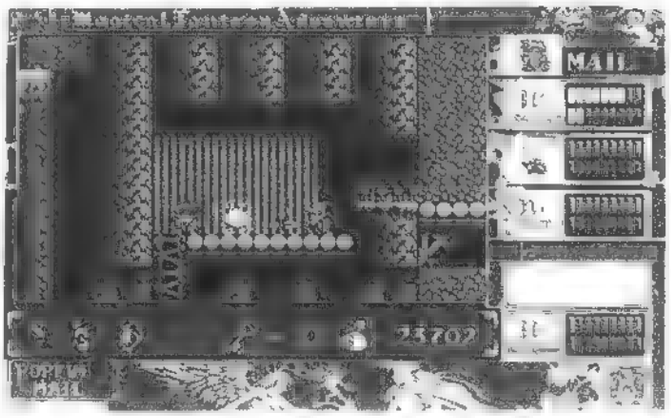


▲接近し過ぎて撃つとかえって危険。ある程度の距離をとって敵を狙うようにしよう

一見役立たずの「ダガー」とは？

序盤のショップで買える飛び道具として、ダガーというのがある。

タットの魔法並に連発できるのはいいのだが、いかんせん悲しいほど攻撃力が低いのが難点。ブーメラン購入まではとりあえず代用品として使うこともできるが、実際は剣でズバズバ敵を倒していったほうが早い。だがこんな武器でも、実はある敵との戦いで思わぬ活躍をしてくれるのだ。その敵とは……あえてここでは言及をさけておこう。



▲みじゅくモノにダガーで応戦。でもやっぱり、剣でやっつけたほうが早い

タット TATTO

飛び道具のスペシャリストといえば、やっぱり魔法使い。見習い少年が師匠を越える日は近い。

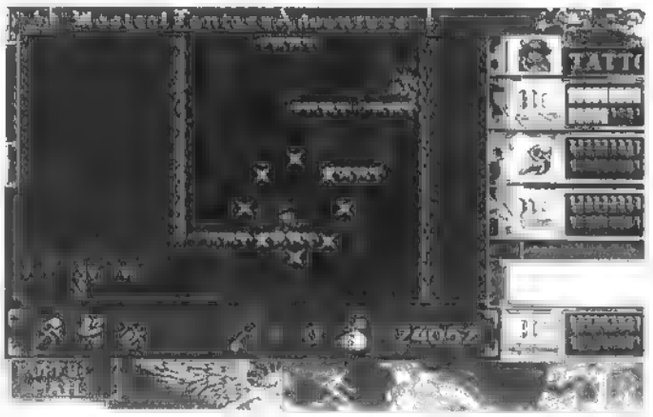
「数撃ちゃ当る」ならホーミング

タットの使える攻撃魔法は4種類あるが、その中でも利用価値の高いのがホーミングの魔法。ダンジョンの地形に関係なく敵を狙い撃ちしてくれるので、まさに「かゆい所に手が届く」武器である。

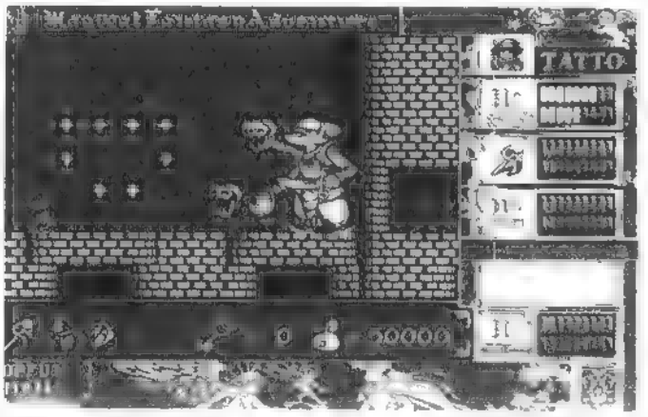
この魔法について、もう少し詳しく説明しよう。

発射キーを押し続けると、タットの回りに最高8個の弾が出現し、キーを離すと発射される。この出現は順番が決まっており、右→左→右下→上→左下→右上→左上→下の順。8個出揃うと自分の回りを回転し、敵の体当たりから身を守ってくれる。ただし、ための最中で弾が1個でも敵などに当って消滅すると、いったん発射させなければそれ以上は出現させられない。

攻撃力はあまり高くないので、ボスキャラなどに対しては長期戦を覚悟しなければならないが、最も確実な武器となることは確かだろう。



▲ための最中である。弾が8個出揃うまで、ここはじっとガマンの状態だ



▲弱点をまともに攻めにくいボスキャラを相手にするにはやっぱりこれ。連続ダメージが快感なのである

ファイアを使った接近戦の荒技

ホーミングが手に入るまではファイア（ＤＸも含む）で頑張るしかないのだが、地形の都合で敵に攻撃が届かない場合もある。

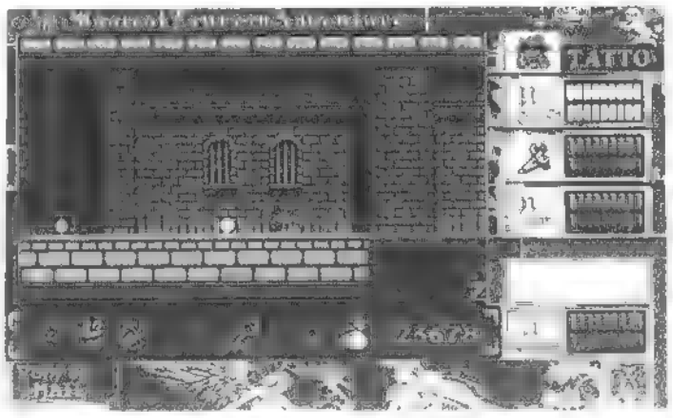
こんな時は無理に倒そうとせずによけて進むのも手だが、ギリギリまで敵に接近して、ファイアを連射して倒すという「荒技」も覚えておくと便利。ダメージを受けそうになったら、いったん退いてからまた攻撃をしかければよい。

▲いやらしい場所にいるトゲトカゲなどに対しては、この方法がかなり有効

フォースは連射より「一撃必殺」

最強の攻撃力を持つのはフォースだが、これはアイテムの章でも触れたように、タットの精神力が強さに関わる。ガンガン連射していると精神力が減っていき、気合弾も最後にはショボショボしたものになってしまい、攻撃力も悲しいほど低くなってしまう。

発射する時はなるべく精神力ゲージを満タンに近い状態にしておき、目標に狙いを定めて１発ずつ確実に当てるようにするのがいいだろう。攻めを焦ってはいけない。



▲ゲージが少ない状態で撃つとこんな弾しか出ない。これでは敵に当っても大したダメージは与えられない

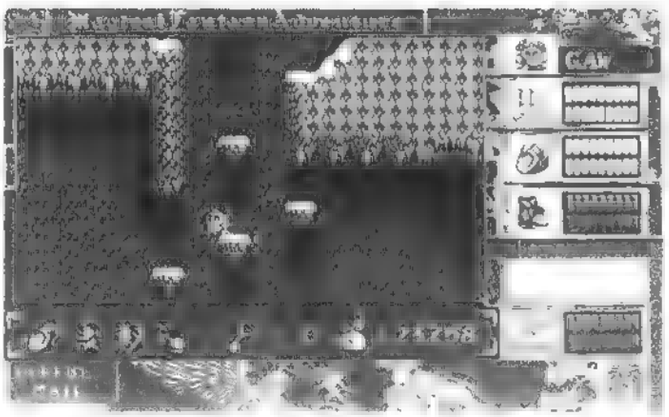
ガウ
GAW

見かけは変なヤツだが、つき合ってみればけっこういいヤツ。怪獣だからって差別するのはよくないぞ。

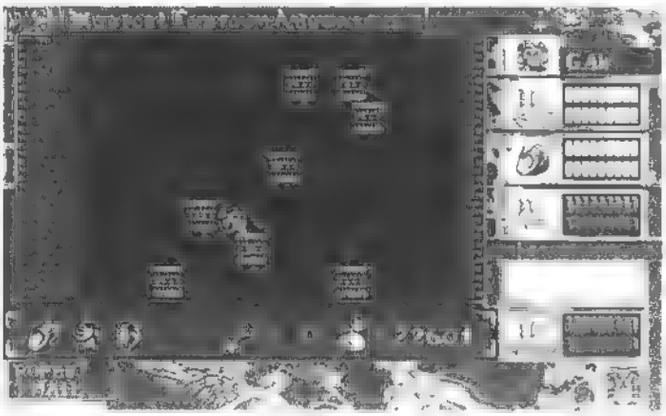
ジャンプ力のすごさを生かせ！

ガウの最大の長所は、何と言ってもそのジャンプ力。メイルやタットではジャンプが届かずに進むことのできない地形でも、ガウなら届いて進むことができる場所がけっこうある。怪しげな地形を見つけたら、キャラをガウにチェンジさせてみるのがいいだろう。

総合的な攻撃力は、メイルやタットに比べるとやや低い。また武器の使い勝手についても他の２人の方がるとジャンプの幅が上なので、攻撃よりもアクション面での行動がメインになってくるだろう。だがボスキャラとの戦いで、ジャンプ力が勝敗を左右する場合などは、迷わずガウを駆り出すべきである。



▲たとえばこんな地形。この断崖を渡って上へ進むことができるのはガウだけである

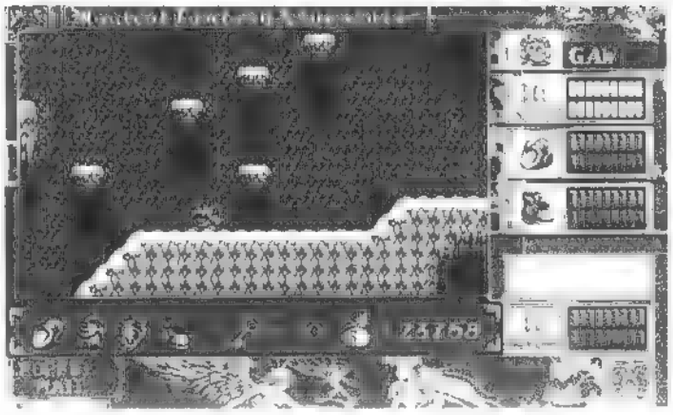


▲終盤付近のパズルでも、ガウの特性を活用すると効率が格段にアップするのだ

ファイアブレスはこう使え

ガウの最強兵器・ファイアブレスは、連続して敵にダメージを与えられるのが最大の利点。ただし調子に乗って放射し続けていると、パワーゲージの目盛が減って、ブレスの射程も短くなってくる。

効率よく攻撃するには、連続放射の際にパワーゲージの目盛が50以下にならないように心がけておくといいだろう。タットのフォースに比べると、ゲージの回復にやや時間がかかるので、ある程度の余裕を持って使うようにしたい。



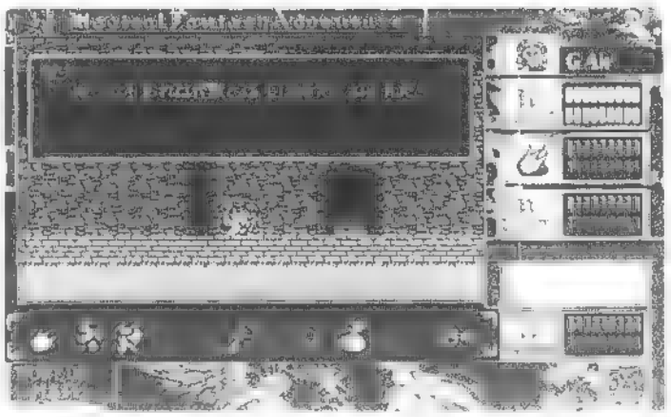
▲ゲージが少ない状態だと、ブレスもこれだけしか伸びない。火力の使い過ぎには十分注意

イベントには要注意

3人のキャラそれぞれによって、イベントの会話の内容が変わるのは前でも触れたが、プレイヤーがガウの状態でイベントに入ると、まれにデメリットのある場合がある。

世の中には怪獣という種族を良く思っていない人たちも多く、ガウが相手では重要な情報を教えてくれないといったこともあるのだ。

イベントの際は他の2人で相手の反応を確かめてみることも忘れないでおきたい。



▲怪獣を嫌う人はけっこう多い。し、しかし何もここまで言わなくても……

メイル　タット　ガ　ウ

3人共通のテクニック

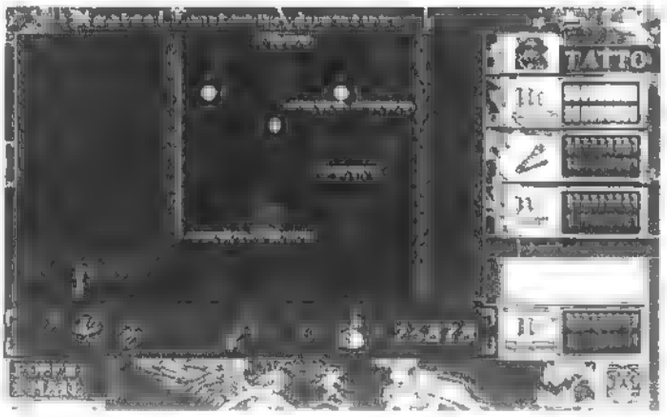
飛び道具をどう使いこなすか

遠隔攻撃のできる武器というと、メイルならブーメランにダガー、ガウならファイアボールにブレス。そしてタットの場合、すべての武器で遠隔攻撃が可能である。

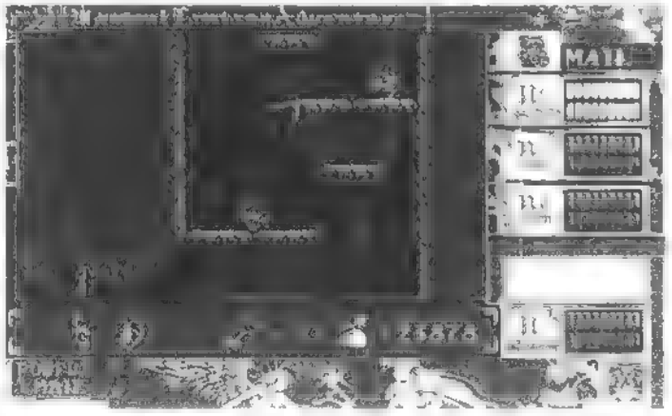
通常のキャラの移動方向は左右がメインなので、攻撃も左右にしかできないと思い込んでいる人はいないだろうか？　実は上下にも攻撃が可能なのである。それどころか、メイルのブーメランに限っては斜めにも投げられてしまうのである。

基本的には投げたい方向に移動キーを入れながら攻撃キーを押せばいいのだが、下方向の場合ではこれだとメニューに入ってしまう。この時はキャラにいったん下(または正面)を向かせてから、移動キーを押さずに攻撃キーを押せばＯＫ。

あらゆる方向に自在に攻撃できるようになれば、あなたも飛び道具のスペシャリスト！



▲ファイアを上方向に撃つ。一度覚えてしまえば何てことはないのだが、けっこう実用性は高いのだ

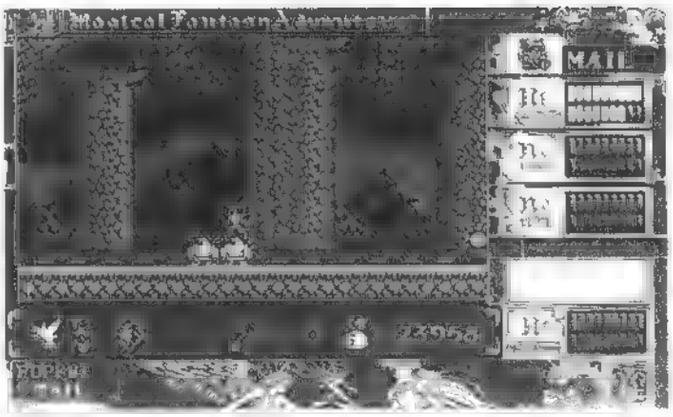


▲ブーメランを斜めに投げる時は、どうしても少し動いてしまうので、オーバーランしないように注意したい

敵の頭を利用する

敵との戦闘では真正面からぶつかったり、こちらが止まっている時に接触するとダメージを受けるが、頭の上に乗っている時だけは大丈夫。これを利用して敵の攻撃をかわしたり、またジャンプの台にすることができる。

ただし一部にはこれが通用しない敵もいるので、ナメてかかってはいけない。



ここなら敵のダメージを受けることはない。ただしいつまでも乗っかっていても状況は進展しないぞ

水中に落ちたら「泳げ」！

主人公の３人は、水に落ちたら一発アウト……などという根性なしのカナヅチではない。ダメージも受けないし、しっかり泳ぐことができるのだ。

そのままでいるとどんどん沈んでいってしまうが、ジャンプキーを連打することによって浮上することができる。また水から上がるには、都合の良い足場を見つけて上がれば良いのだが、普通にジャンプして届かない場合は、敵の頭を踏み台にしてジャンプすればよい。あきらめずにチャレンジしてみよう。

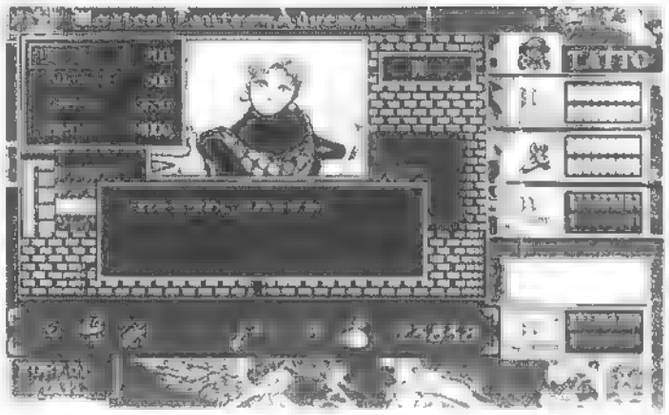
こいつの頭を利用して、陸に上がる。ただしタイミングが重要なのだ

ショップとメニューを覚える

ショップを単なるゲームの通過点と思っていたら大間違い。活用するかしないかで、ゲーム進行のスムーズ度も大きく変わってくる。

利用価値の高いショップの条件は、1.シーンの入口から比較的近いこと、2.回復アイテム（フルーツ）が充実していること、の2点だろう。

得意先のショップをいくつか作っておいて、上手に利用することが賢い冒険者の心得である。

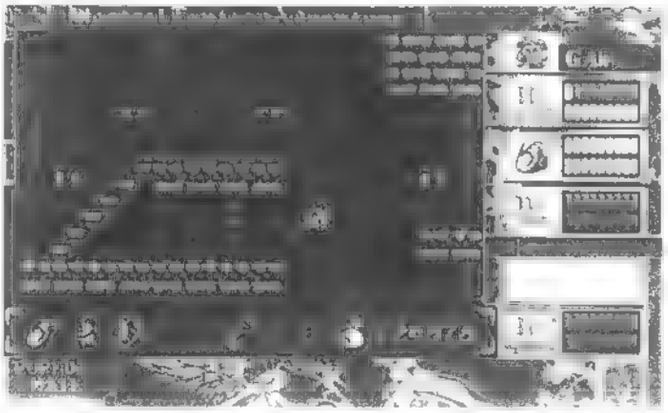


▲ショップ選びの決め手の1つはフルーツ。特にリンゴの置いてある店は要チェックである

滞空中の空中制御について

ジャンプ中に方向キーを入れれば、左右への空中制御がきくのは、誰でも知ってるテクニック(のハズ)。この逆に、高い所から落下する場合でも、空中で左右にコントロールすることができる。

これを利用すれば、一見行けそうにない場所にも降り立つことができ、思わぬ通路や宝箱を発見できることがあったりする。



▲例えばこんな場面。上のフロアから下のフロアへ落下して移動できるのである

第7章
シーン解説

賞金目当ての冒険だったハズが、いつの間にやら……

さて、この章では全ステージの各シーンについて解説していこう。基本的にはそれぞれのエリアでのポイントとなるシーンを、写真を混じえて説明してある。エリア内のマップの掲載も考えたが、ダンジョン探索の面白味を半減させるものと判断し、本書では掲載しなかった。また、イベントについては、極力その発生のみについての説明とし、結果までは触れないよう留意したつもりである。ただし、物語の展開上説明が必要な場面については、最小限の解説を加えた。写真で紹介した場面に遭遇して何が起こるかは「実際にプレイしてのお楽しみ」とさせて頂こう。

各ステージ最後のボスキャラのエリアについては、最終ステージを除いて解説ページを設けなかったのでそれぞれ第4章を参照されたい。

ぽつぷるメイルの

メイルたちが冒険する世界のステージ数は5つ。それぞれに特徴ある地形を持ち、特徴あるモンスターが住みついている。また、ステージの最後にはそれぞれの国を仕切るボスが待ち受けている。まずはこの世界の全体図を見て頂こう。

ステージ1 ジャングル

メイルの冒険の起点。エルフたちの住む村落がある。木製のの建造物やしかけが多く、彼らの文明を感じさせるものがある。

ステージ2 古代の洞窟

怪獣たちが静かに暮らしている。あまりにも平和だったこの洞窟も、ある人物が騒動を持ち込んでから混乱状態に。

ステージ3 鉱山

古代遺跡の中に鉱山があり、貴重なミスリル銀が採掘される。またそのミスリル加工の達人・ドワーフの村落もある。

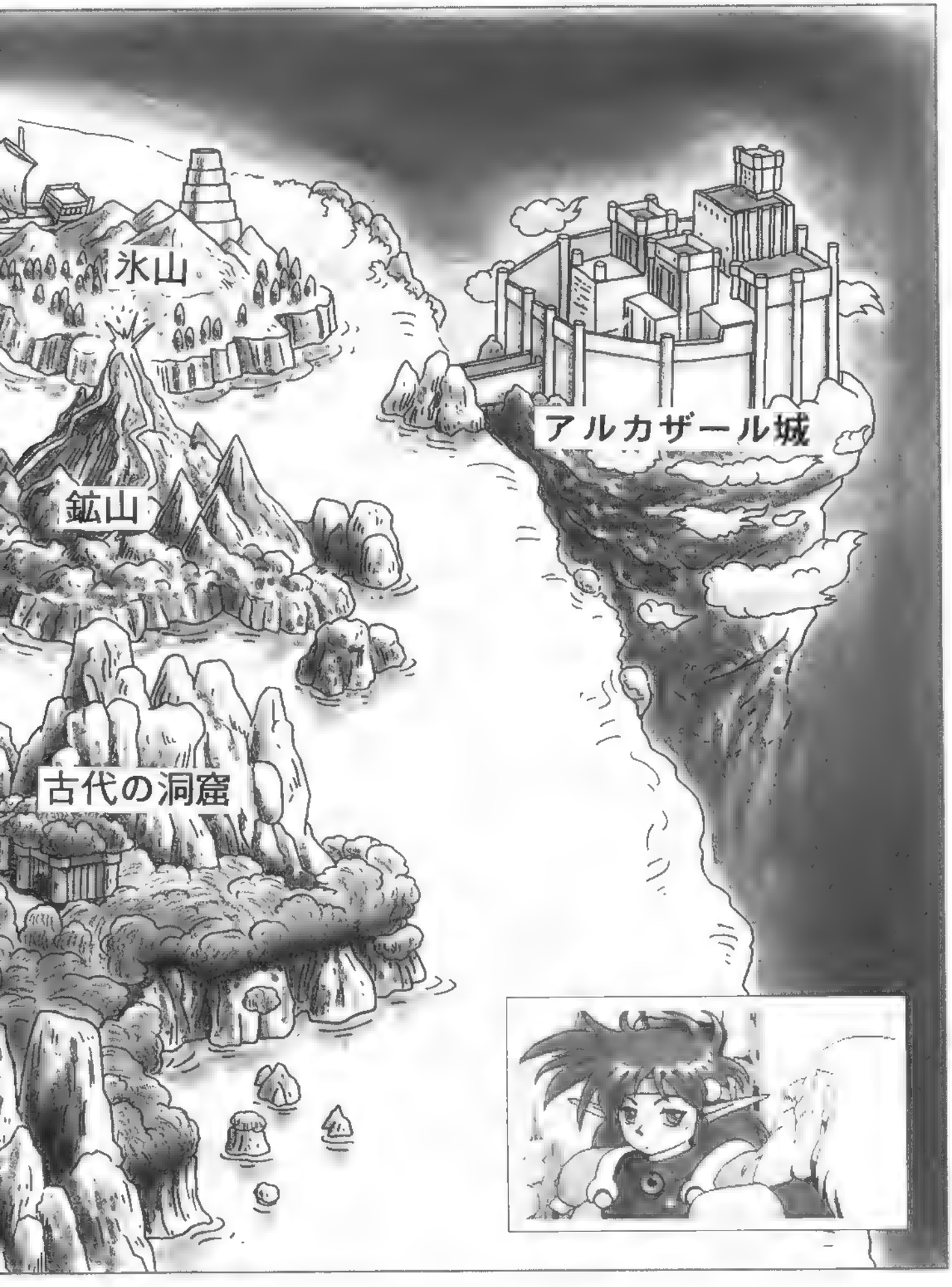
ステージ4 氷山

ペンギンが暮らす氷の世界。地面は滑るし、寒さもこたえる。最近何やら怪しい影が暗躍しているらしいが……？

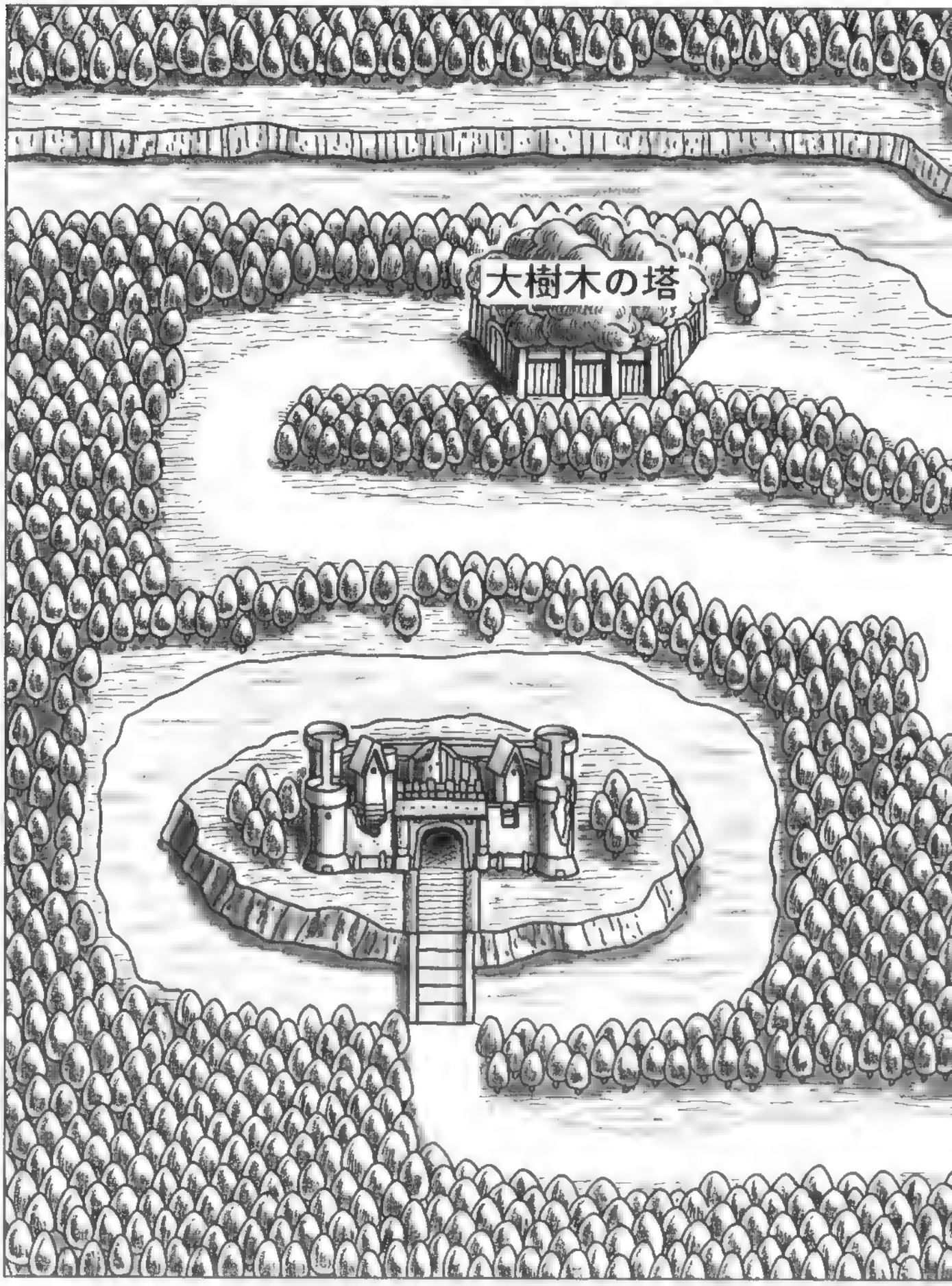
ステージ5 アルカザール城

荘厳にそびえ立つ城に漂う不気味な雰囲気。ここがメイルたちの最終目的地だが、マテリアルを追い詰められるのか!?

冒険ワールド全図

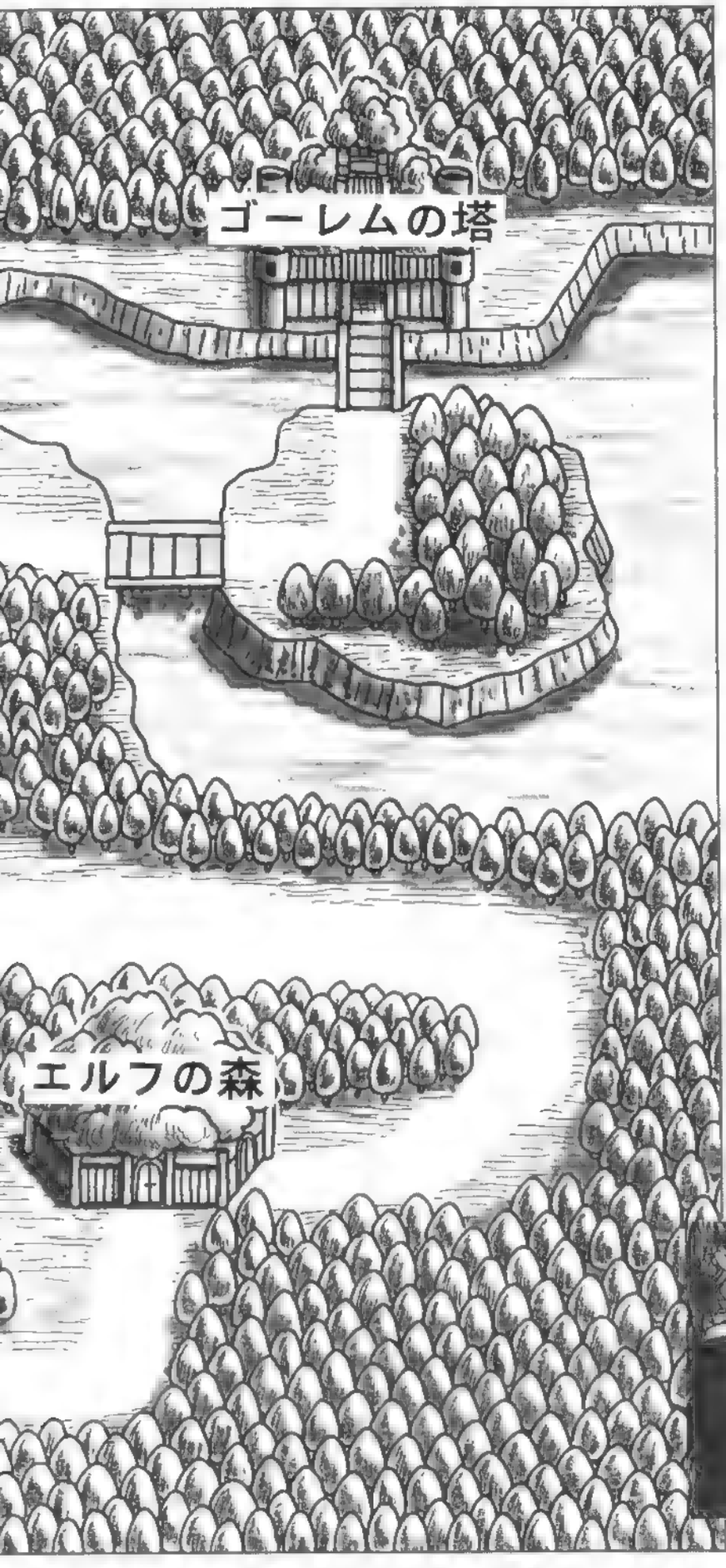


STAGE1・ジャングル



JUNGLE

マテリアルを探せ！



砦の街から出発したメイル。賞金首のマテリアルを追ってまずはエルフたちの住む森へ出かける。

【エルフの森】

エルフたちの村のある森を抜けると、切り立った断崖が待ち受ける。

【大樹木の塔】

入り組んだ構造の塔のあちこちに敵がいる。中腹には村落がある。

【ゴーレムの塔】

マテリアルの作ったウッドゴーレムが待つ。

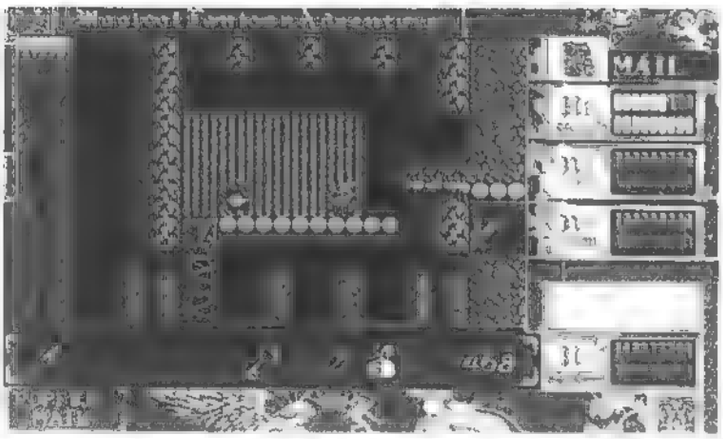
▲タットも登場するが仲間には入らない

エルフの森

最初のエリアではあるが、けっこう多くの種類の敵が登場する。エルフの村に着くまでは防具の装備が何もなく、一瞬気を抜いただけでダメージを受けてしまう敵もいるので、特に慎重に進んでいこう。あとはこまめに戦闘を重ねて軍資金を稼げ。

1 ザコだからってバカにすべからず

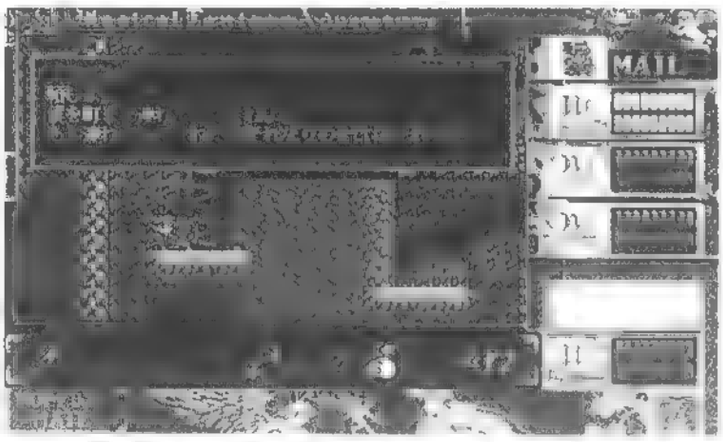
ザコキャラはいずれも、背後に回り込んで倒すのが基本。特に最初のうちは、タヌキやみじゅくモノを相手にその練習を積むべきだろう。クモくんは、垂れ下がってきた所を横から突くといい。



なるべくダメージを受けないように進むことを心がけよう。ただやみくもにぶつかっていくのではなく、相手の攻撃パターンを見切るようにする

2 問題の人物！ブラッキィ登場

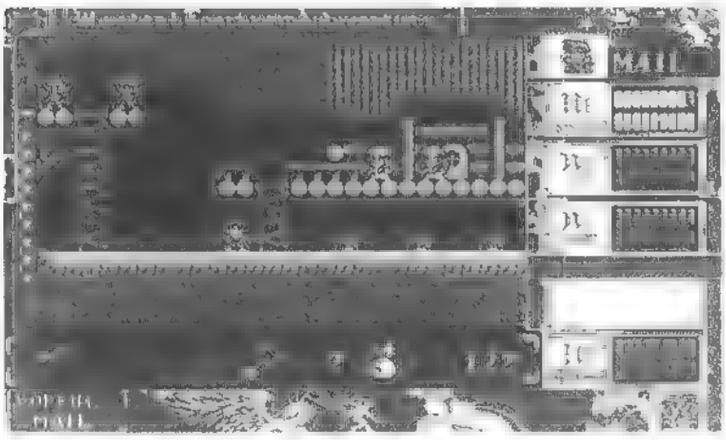
森に入ってしばらく進むと、どこからか情けない声が聞こえてくる。例の「問題児エルフ」ブラッキィである。こいつと関わるとロクなことがないので、ほっといて先へ進みたいのだが、そうもいかないのである。



弱いくせに外の世界に出たがるヤツ。人間の世界でもこーゆーのはよくいるけど……。ま、とりあえず話だけでも聞いてやろう

3 エルフの村にはショップもあるぞ

エルフの村は、兵士のいる地上の穴から落ちると着くことができる。ここにはショップもあるので装備や回復アイテムなどを買ってから先へ進むといい。地上へ出る出口はちゃんとあるので、ご心配なく。

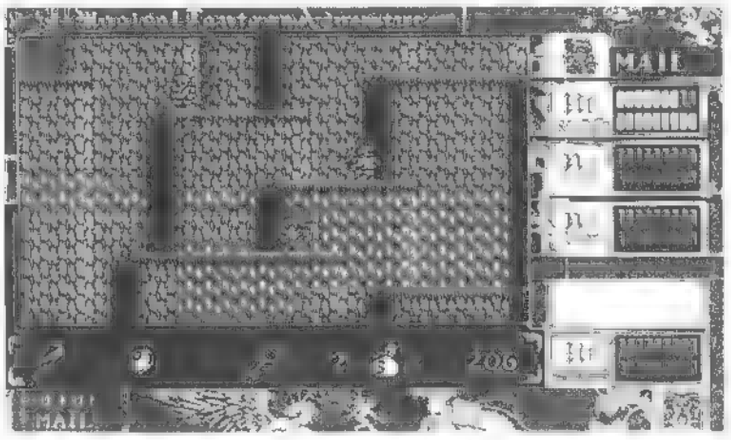


村の出入口では兵士たちが厳重な警戒をしている。ショップはハシゴを上った所に2カ所。回復アイテムのフルーツも充実している

4 断崖のシーンは頭上注意なのだ！

森を抜けたあとにさしかかるのが断崖のシーン。ここで待つのは木人Ｊｒ．とみじゅくモノだ。

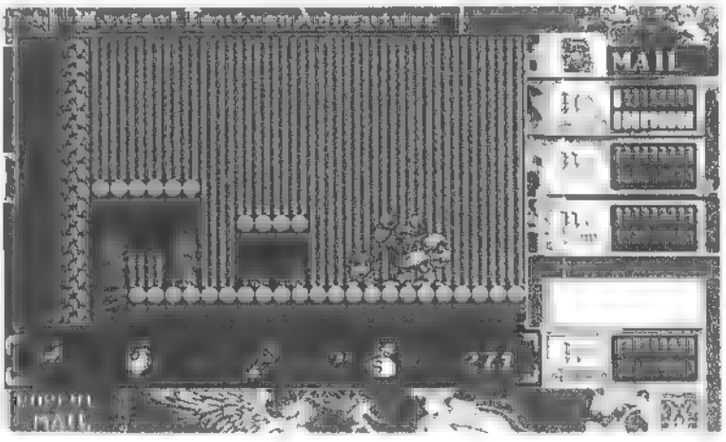
断崖を飛び移って上へと進まなくてはならないのだが、木人Ｊｒ．が頭上から落としてくる岩には要注意。



上から容赦なく岩をポイポイ落としてくる。もちろんよけなくてはならないが、横からみじゅくモノが撃ってくる電撃にも注意しなければならないだろう

5 中ボスはウッドペッカーペンチ！

断崖地帯を抜けると出口はもうすぐだが、その前に中ボスのウッドペッカーペンチと一戦交えなくてはならない。爆弾を大量に投げてくるが、深追いさえしなければ大丈夫だろう。



軽快な動きに迷わされてはいけない。相手が地上に降りてきた所を狙って攻撃をしかけるといいだろう。ちなみに、この直前に魔法使いのタットがいるので、話しかけてみるといい

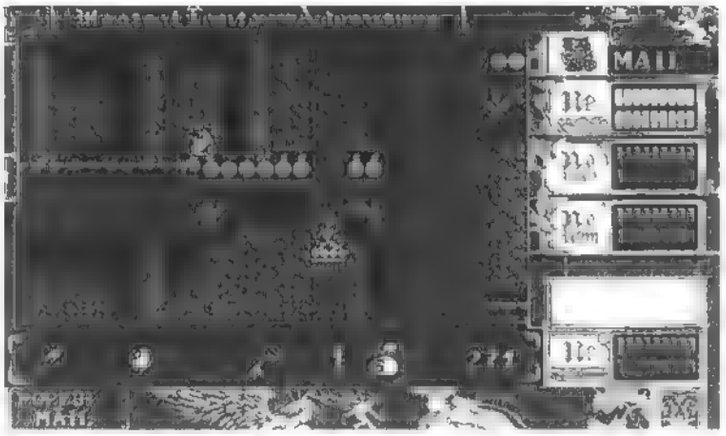
大樹木の塔

エルフの森よりマップが長いだけでなく、さらに地形が複雑化している。モンスターがかなりいやらしい場所にいることが多く、よりいっそうアクションの技術が要求されてくるだろう。ただ突っ込むだけの戦闘では先へは進めない。

1 エレベーターに乗って進む

塔に入るとすぐに待っているのが、上下する木のエレベーター。このあと、このエリアの各所で登場する。焦らずに乗って進めば、特に問題はないだろう。

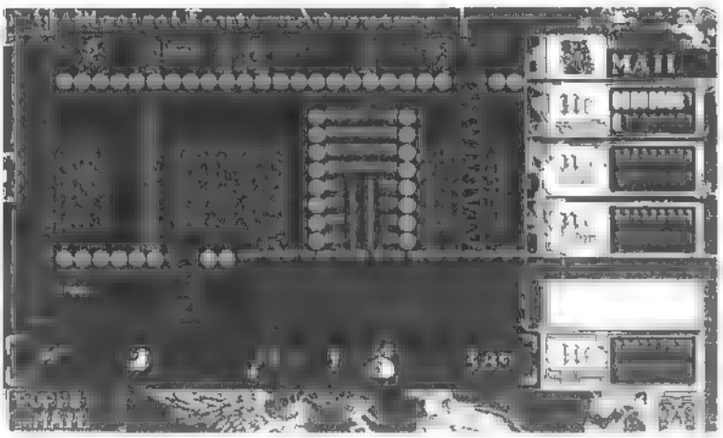
なお底の歯車の上に落ちると、ダメージを受けるので要注意。



このように乗って上下に移動する。ジャンプして乗り降りすることももちろんできるが、やたらに焦るとケガのもとになることも

2 牢屋のカギを手に入れろ！

さらに先へ進むと、牢屋とスイッチのある部屋がある。そこにはみじゅくモノが２人おり、扉にはカギがかかっていて先へ進めない。その扉を開くためのスイッチらしきものがあるのだが、これが硬くて動かないのだ。どうする？

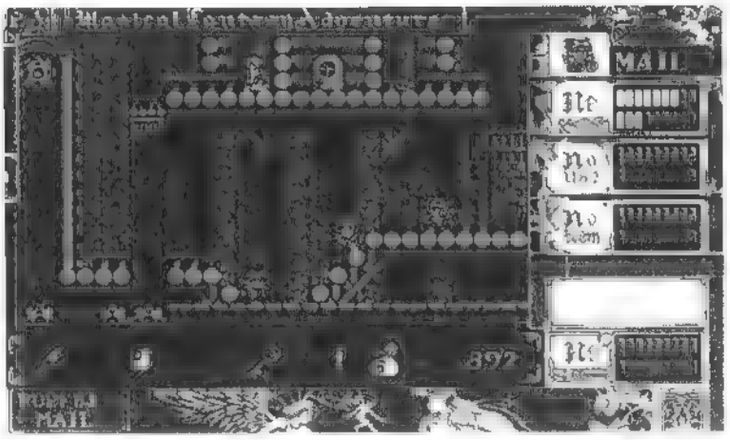


みじゅくモノ２人を倒すと「牢屋のカギ」が手に入る。もしかすると、牢に囚われている人物が何とかしてくれるかも？

3 塔の中腹にも村があるのだ

牢屋に囚われていたのは、エルフの森の村の近くでも会ったナモという男。彼はメイルを自分の村まで連れて来てくれる。

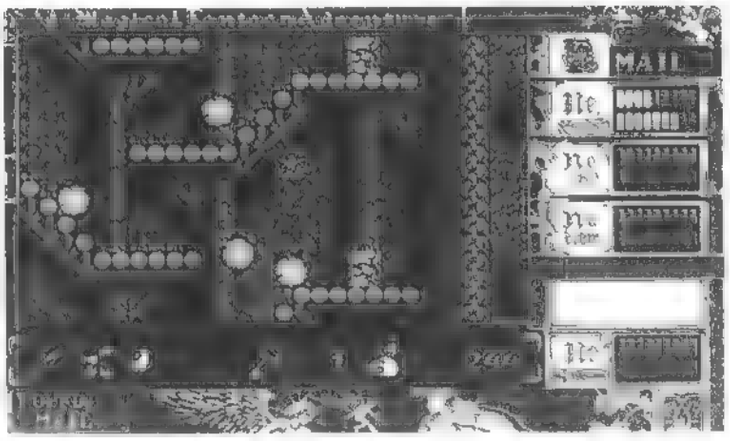
この村にも2か所のショップがあるので、必要な装備を揃えて、先への冒険に備えよう。



打倒マリオネット強盗団を志すナモをはじめ、鉱山へ宝探しに行った夫を待つ女性など、いろいろな人物がここにもいる

4 丸太地帯はタイミングが命！

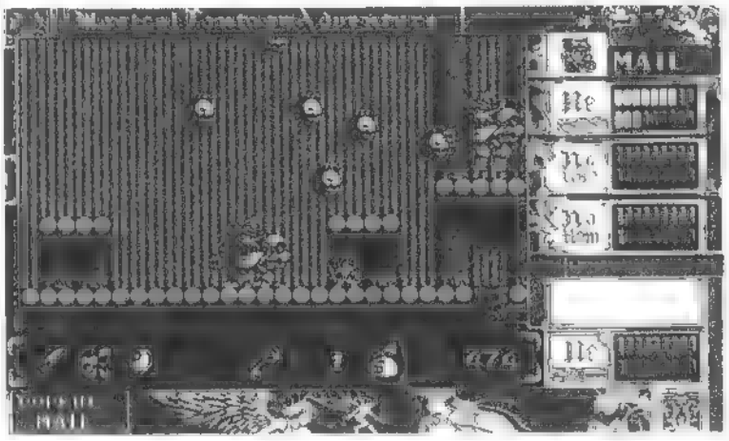
村を出てまたしばらく進むと、いくつもの階段を上っていく場面になる。ここでは丸太転がしが待っており、階段から次から次へと丸太を転がしてくる。タイミングがかなりシビアなので慎重に。



ジャンプが速すぎても遅すぎてもダメージを受け、弾き返されてしまう。慌てずに確実に進み、敵を確実に倒していこう

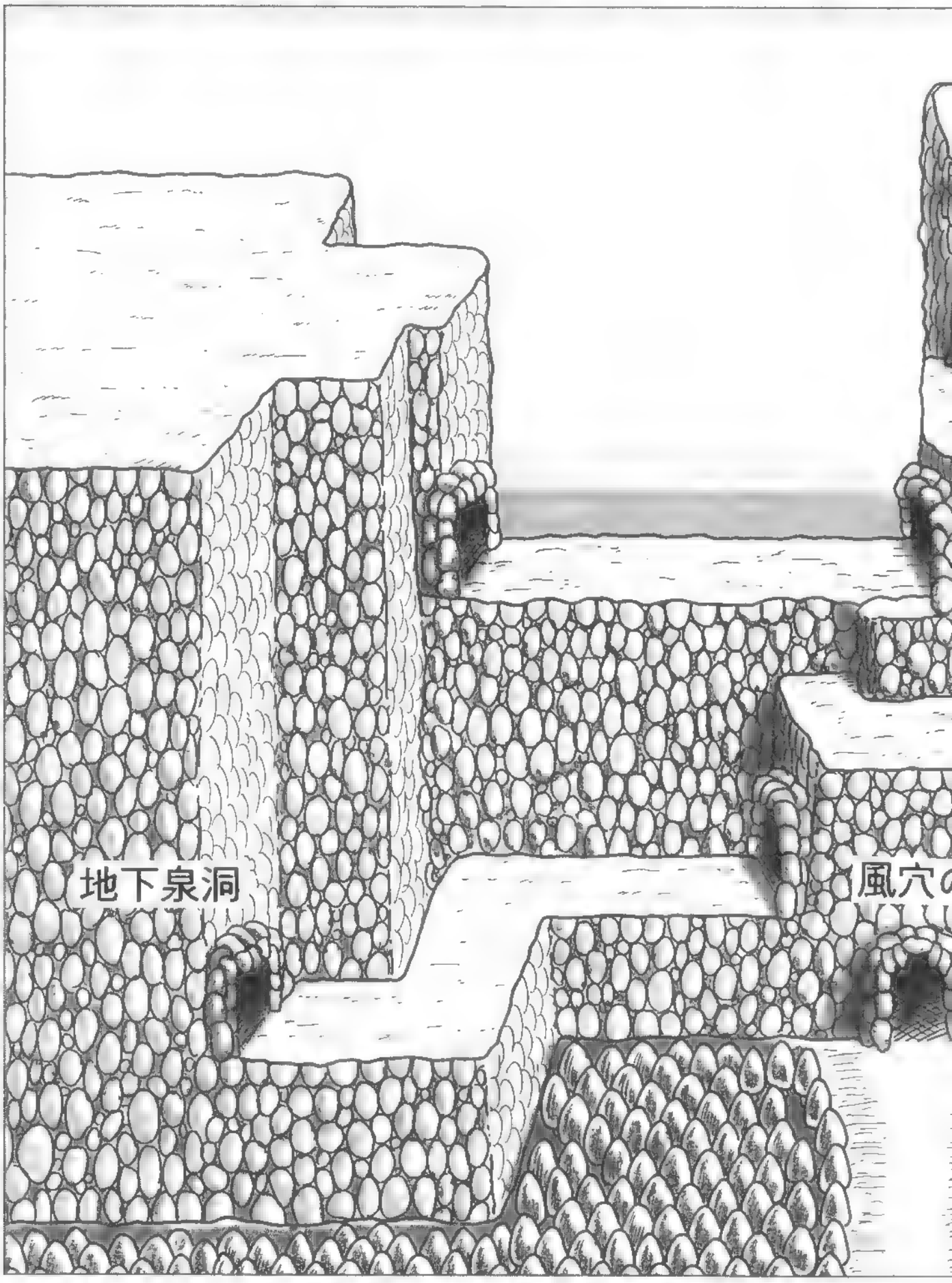
5 ウッドペッカー今度は2体だ！

丸太地帯を突破したあとは、中ボスのウッドペッカーパンチが再び登場する。しかも今度は2体！基本的には、エルフの森で戦ったときと同じやり方で大丈夫だろう。爆弾の数に惑わされるな！



多少のダメージは覚悟して、敵が地上に着地した瞬間を狙う。爆弾の数がハンパではないが、高い足場の下に隠れてやり過ごせばば大丈夫

STAGE2-古代の洞窟



CAVE

平和な洞窟での大混乱

魔法使いのタットと行動を共にすることになったメイル。次の目的地の洞窟は怪獣族の棲家なのだが……？

【風穴の入口】

２つの出口があるが、この出口を開けるまでがひと苦労。

【化石の洞穴】

トリッキーな地形に隠された謎。怪獣の部落もある。この先は行き止まり。

【地下泉洞】

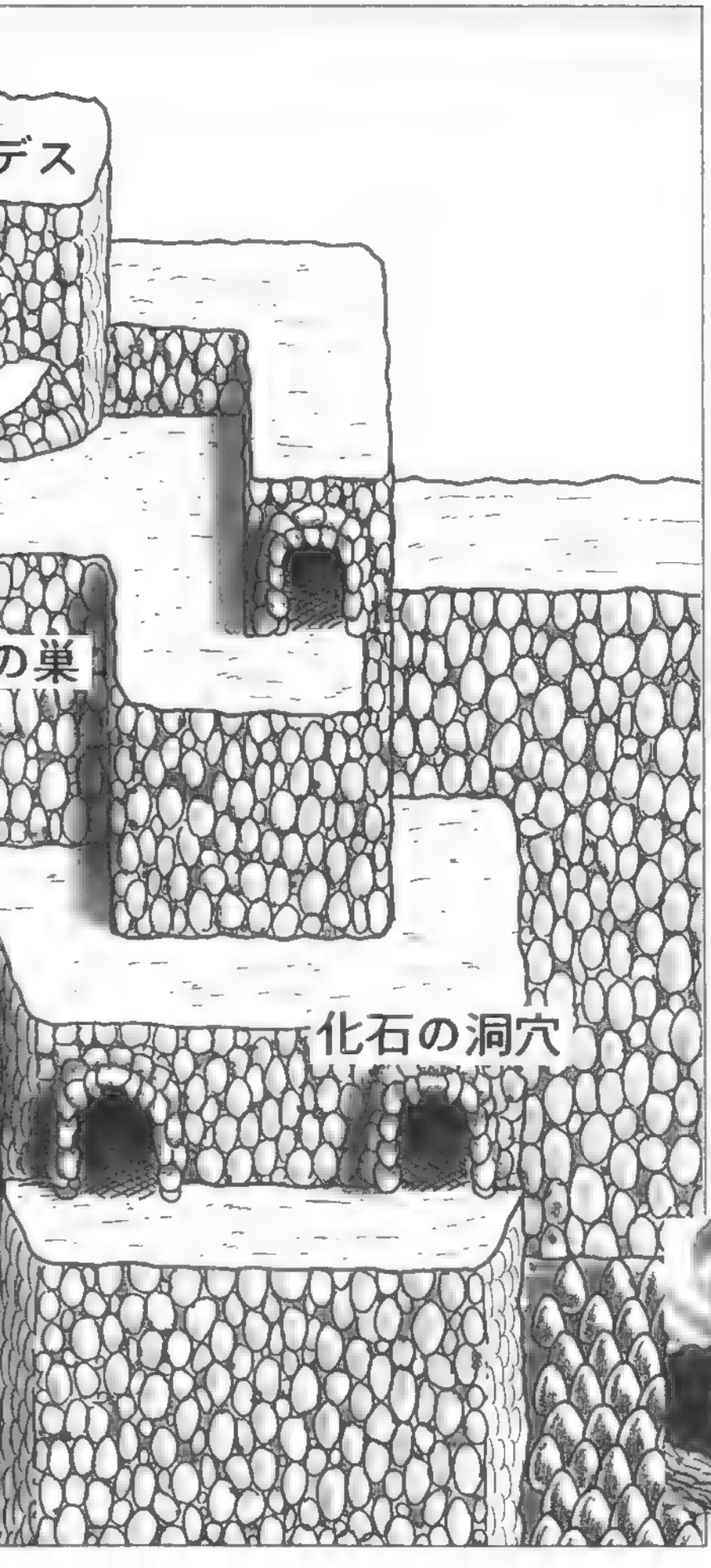
洞窟地帯の奥へと通じるエリア。

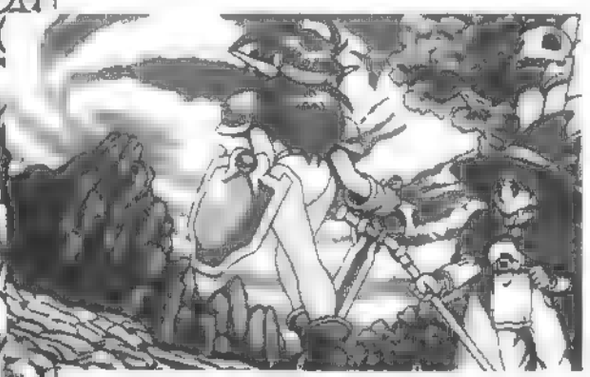
【怪獣の巣】

洞窟地帯の騒動の核心がここで待っている。

【ゴルアデス】

ステージボスが待つ。





▲マテリアルを追って洞窟地帯へ！

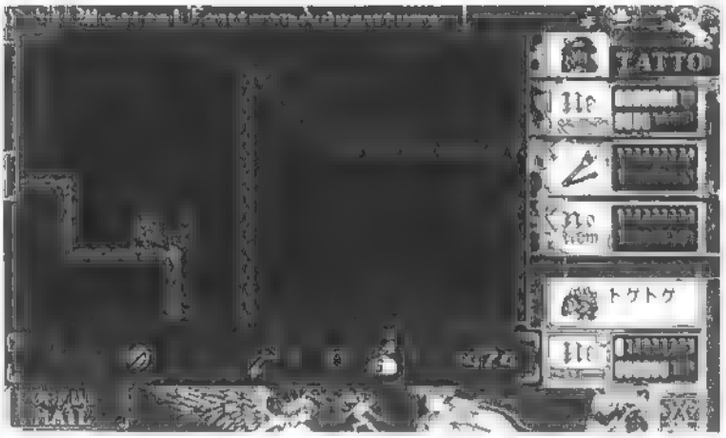
風穴の入口

洞窟のステージではタットの出番。接近戦を挑むには条件が不利なモンスターが多いからである。ここでは２つの出口があるが、それを突破するにはあちこち駆け回らなくてはならない。また出口の１つは、次の化石の洞穴をクリアするまでお預け。

1 トゲトカゲには魔法攻撃しかない

身体中が凶器のようなこの敵には、真正面から剣で戦いを挑んでも勝ち目はない。タットの魔法による攻撃で倒すべきだろう。

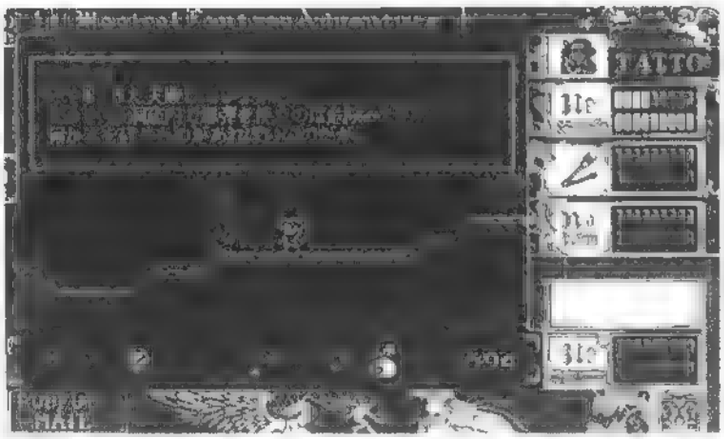
また上に乗るとかなりのダメージを受けるので注意。



遠くから普通に攻撃していては届かない場所もある。その場合は一時的に接近して連射しよう。相手が停止して爪の攻撃が来そうになったら一時退却すればよい

2 穴は穴でも墓穴を掘るヤツ

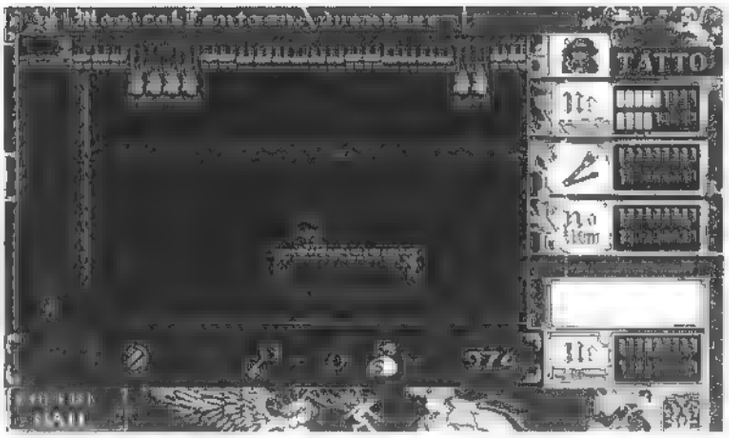
途中左右に分かれている道の、右側のずっと奥を進むと、エルフの森で会ったブラッキィが来ている。手持ちの爆弾を使って落盤をこじ開けて突破しようとするが、なんと自分が閉じ込められてしまうのだった。



こんなアホはほっといて先へ進みたい所だが、目的の出口はこいつの背後。何か岩を砕く道具を探して来なくてはならない

3 壊れた橋から落っこちたら……

左右の分かれ道の左側を進むと、所々が腐れ落ちた橋にさしかかる。色の変わっている部分は、乗ると底が抜けてしまうので、うまくジャンプで飛び越えて進もう。万一下の湖に落ちたら、左に泳いでいけば脱出できる。

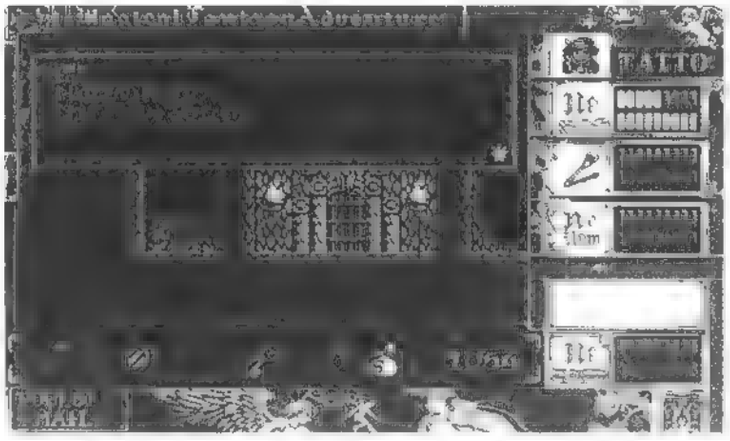


湖には電撃クラゲとディノフィッシュがいるので要注意。湖底にはトゲのトラップがあるので、とにかく必死で左に向かって泳ぐことである

4 高い壁の向こうに何がある？

壊れた橋を越えてさらに進むとカギがかかって開かない扉の前に来る。その左側には、ジャンプでは届かない高い崖。

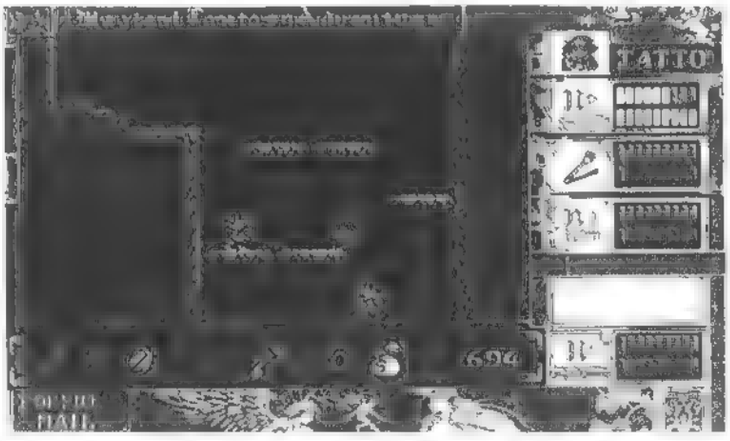
これでは八方ふさがりの状態なのだが、先に洞窟に入ったブラッキィなら何か知っているかも。



ブラッキィが閉じ込められた後で行くと、怪獣が1匹いる。相談を持ちかけようとすると、崖の向こうへ逃げていってしまうのだ。不本意ながらブラッキィに相談するしかないか……

5 断崖を下に降りる時は特に注意

断崖を下へと進んでいかなければならない地形の場合、視界の外に敵がいることを想定して進んだほうがいい。不用意に降りると、いきなりトゲトゲの背中上に乗ってしまい、大ケガをしてしまうことが考えられるからである。



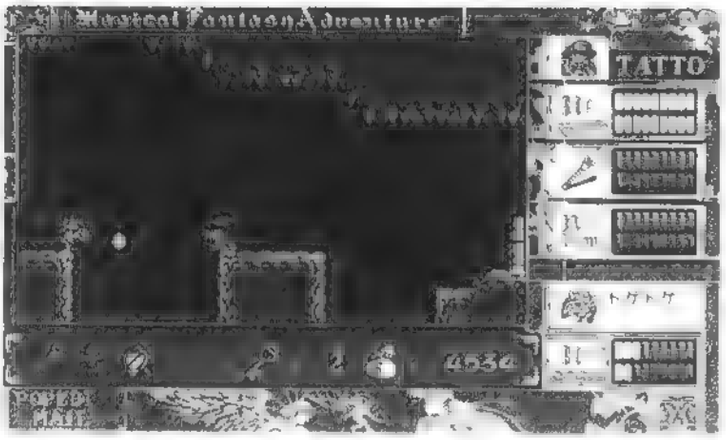
確かめるように降りていくようにする。トゲトカゲの背中はかなり痛い。ダメージの食らい損にならないようにしたい

化石の洞穴

ここは風穴の入口以上にややこしい構造をしている。また洞窟の左奥には怪獣たちの住む部落があるので、まずはそこをのぞいてみよう。思わぬ場所に宝箱があるので、怪しいと思った場所はまんべんなく探索してみるといい。たとえ水中でも。

1 ジャンプぎりぎり水面を渡る

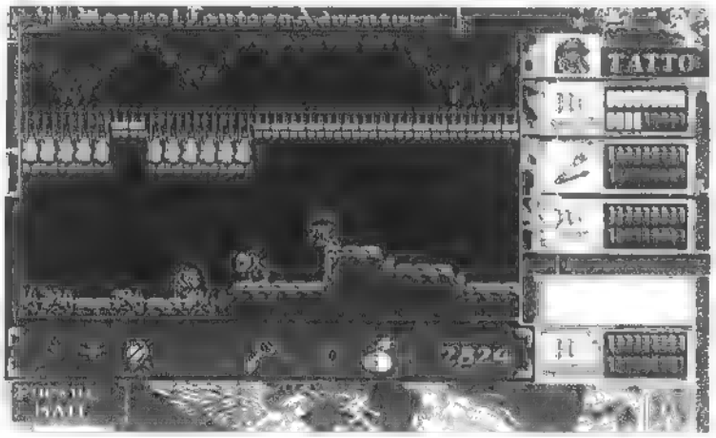
洞窟に入ってすぐの場面で待っているのは、湖の上に浮かんだいくつかの足場。ここを渡って進むのだが、いずれの足場の上にもトゲトカゲがうろついている。1匹ずつ倒して、確実に渡って進むしかない。



この位置に立って攻撃するのが最も確実。先の足場に飛び移る時もこの位置から行なう。踏み外して落ちてしまったら、最初からやり直し

2 この壊れた橋は通れません

その足場を渡り進むと、今度はまたしても壊れた橋。どうがんばっても、この橋を渡って向こう側に行くことはできない。いったん下に落ち、遠回りをする必要があるのだが……。

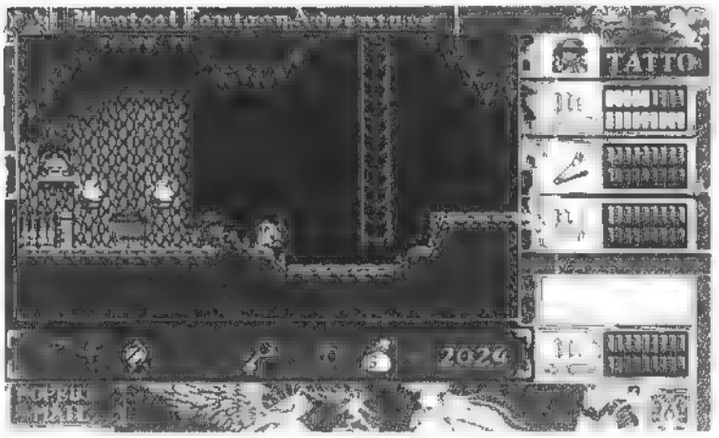


橋の下にはスケルトンザウルスの巣窟、その下には深く広い湖。活路を開くには、この湖を泳いで進むしかないのだろうか？

3 怪獣もモンスターには勝てない

壊れた橋の左側を奥に進むと、怪獣たちの部落がある。ここにはショップもあるので、必要なものを買い揃えておくといいだろう。

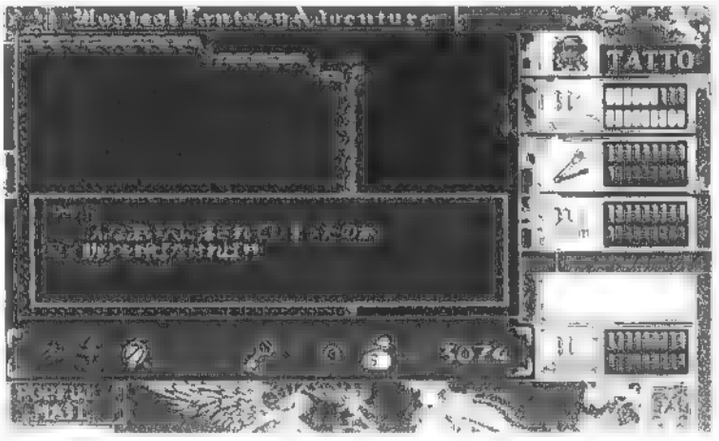
また、ここには食用の魚を入れておく池があるのだが、踏み込ませてはくれない。何か気になる。



怪獣の部落は2層構造。ここではあとで、ある重要なイベントが起こるのだが、その前に他を回って来なくてはならない

4 穴に落とされた怪獣たち！

壊れた橋のちょうど上にさらに道が広がっているが、そこを進んでいくと、右手に深い縦穴がある。そこにはなんと怪獣たちが落とされ、出られなくなっているのである。彼らが上って来られるようになるアイテムさえあれば……！

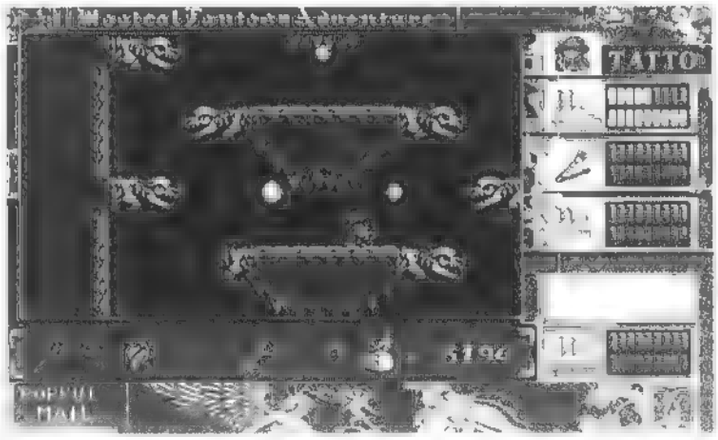


この穴の下に怪獣たちが落とされている。どうやらモンスターたちのしわざらしい。ちなみに、メイルとタットではこの場所での反応が違うぞ

5 化石の頭を乗り継いで上へ！

壊れた橋の上の道は、そのまま上方向へと伸びている。

ここは左右の壁から、化石が顔を出しており、火の弾を吐いて攻撃してくる。こいつらの頭を乗り継いで、頂上まで上りつめるのだ。出口はないがいいことがある。



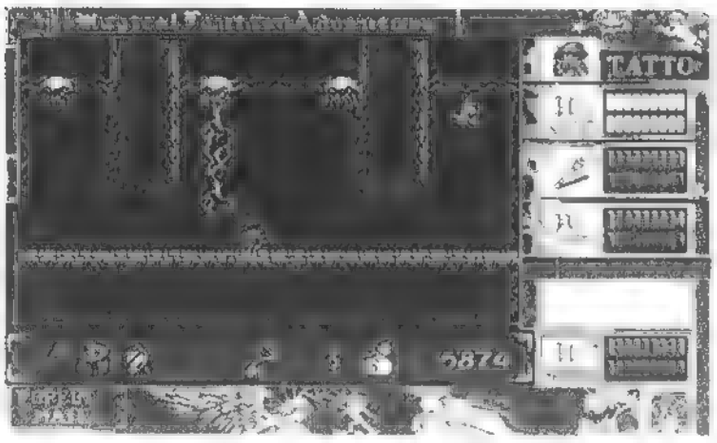
怪獣の部落のショップで、ファイアDXを買ってから来るといくらか楽。ちなみに左側に細い空間があるが、ここにも行くことができる。行き方は頂上まで上ればわかる

地下泉洞

ここではこれといった大きなイベントは発生しないのだが、あちこちにかなりの数の宝箱が配置されている。わかりにくい場所にあったり、ちょっとしたテクニックを使わなければ取れないものもあるので、念入りに歩き回ってみることだ。

1 浅瀬を歩いてひたすら前進

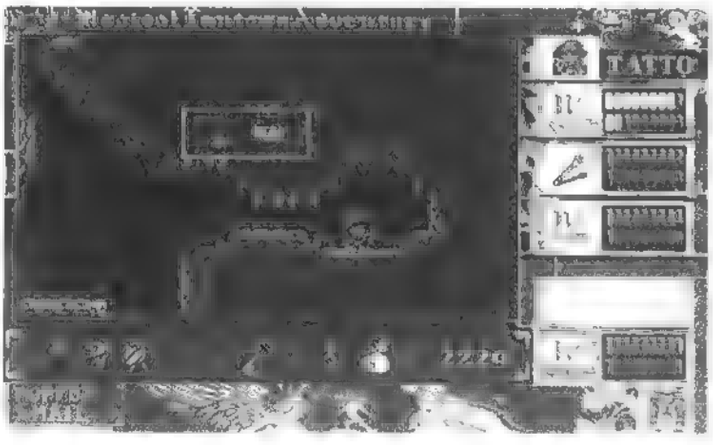
下層部の湖の場面では、電気クラゲとディノフィッシュが待ち構えている。敵の攻撃を極力受けないようにして、湖底を進んでいこう。ムダな戦闘は避け、一気に突っ走るようにしたほうがよい。



水中での敵は倒しても何も出ないので、ヘタに立ち止まらずに進んでしまったほうが得策。このようにスタスタと湖底を歩くのだ

2 わかりにくいのが宝箱の配置

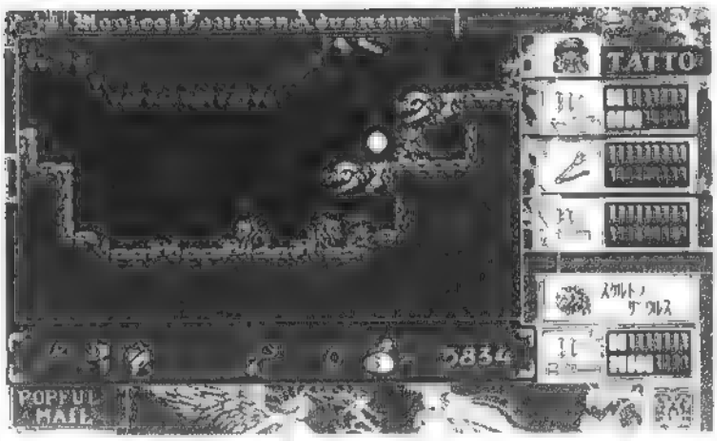
このエリアの中心部は巨大な空洞状になっており、その底に湖があるような形になっている。この中心部に宝箱がいろいろと隠されており、通常では目につかない場所にあるものも多い。



ギリギリの距離からジャンプしたり、高い場所から飛び降りたりして初めて見つかるものも多い。いろいろなアクションを行なって試してみよう

3 モンスターの頭も利用するのだ

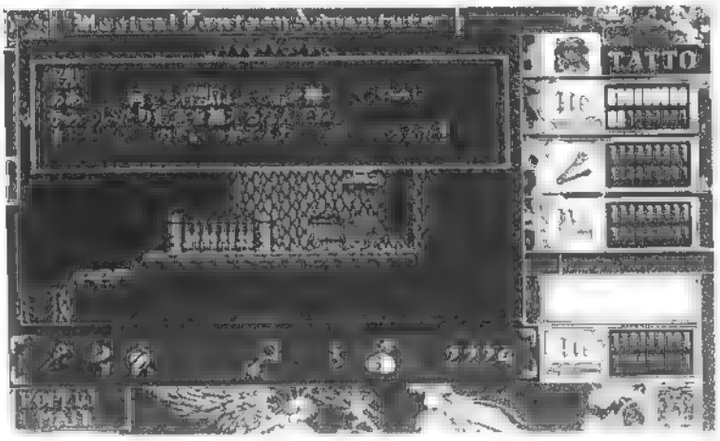
宝箱によっては、写真のような場所に配置されているものもある。まともにたどり着こうとしても、ジャンプの高さが足りなくて届かないのだが、モンスターの頭を足場代わりにすれば問題は解決。



下を歩き回っているスケルトンザウルスを利用する。実は非常に重要な宝箱なので、取り逃しは許されない。中身は各自で確かめて頂きたい

4 ここにもあった怪獣のショップ

巨大な空洞を左手のほうへ進むと、ちらほらと怪獣の姿が目につく。ここにも2軒のショップがあるので、装備を整えてから先へ進むようにするといい。このエリアでは金の稼げる場面が少ないので、風穴の入口で稼ぎ直すのもいい。



怪獣の話によると、どうも彼らは凶暴だと誤解されているらしい。また、ついさっき「エルフの男がここを通った」と教えてくれる。そ、それはもしかして……！

怪獣の巣

このステージのすべての騒動の核心が集結しているのが、このエリア。イベントの発生する個所は少ないが、いずれも重要なものばかりだ。またここを突破した後は、ステージボスのゴルアデスとの対決が待っている。

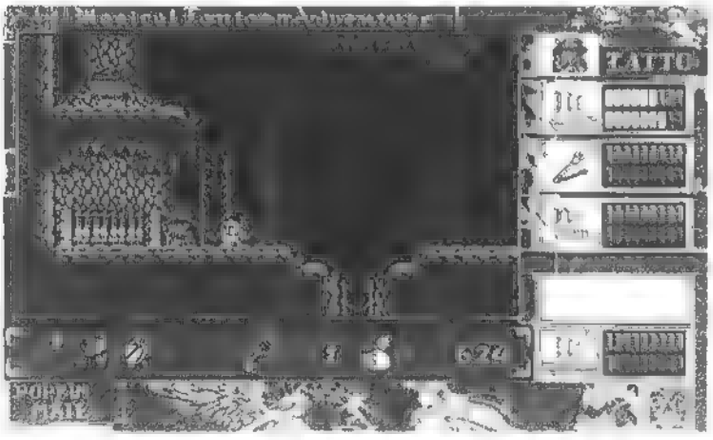
1 マテリアル ついに捕まる！

風穴の入口で、メイルとタットの前から姿を消したマテリアル。どこへ行ったのかと思ったら、なんとこんな所で捕まっていたのだ。すぐには牢から出すことはできないが、せめて顔だけでも拝みにいってやろう。

湖の近くの、少々分かりにくい場所にいる。しかし囚われの身になってもこの態度！　ふてぶてしいジジイである

2 怪獣たちの村で 何が起こった？

マテリアルが捕まった原因は、この洞窟の最大の恐怖とも言えるモンスター、ゴルアデスを復活させようとしていたこと。怪獣たちの村について話を聞くと、そのことがわかる。ここにはショップもあるので利用しよう。



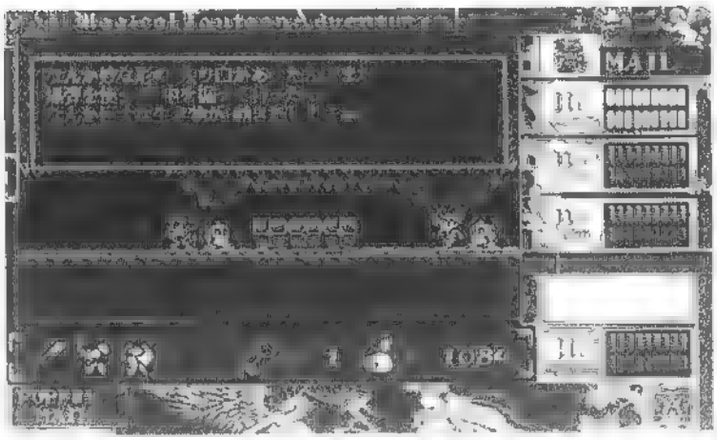
怪獣たちにとってもゴルアデスの存在は恐怖だったのだ。そのゴルアデスが目を覚ましてしまったらしい。犯人がマテリアルではないとすると、いったい誰のしわざなのか

3 ブラッキィ！ てってめぇは…

またこいつである。

ブラッキィが無節操に爆弾を使い、その衝撃でゴルアデスが目を覚ましてしまったらしい。

メイルたちは彼の失敗の尻拭いをやらされるハメに……。



メイルたちだけでなく、怪獣たちまでも争いに巻き込んでしまったブラッキィ。こいつの現れる場所では口クなことが起こらない。ちなみに、メイルのすぐ右にいる怪獣がガウである

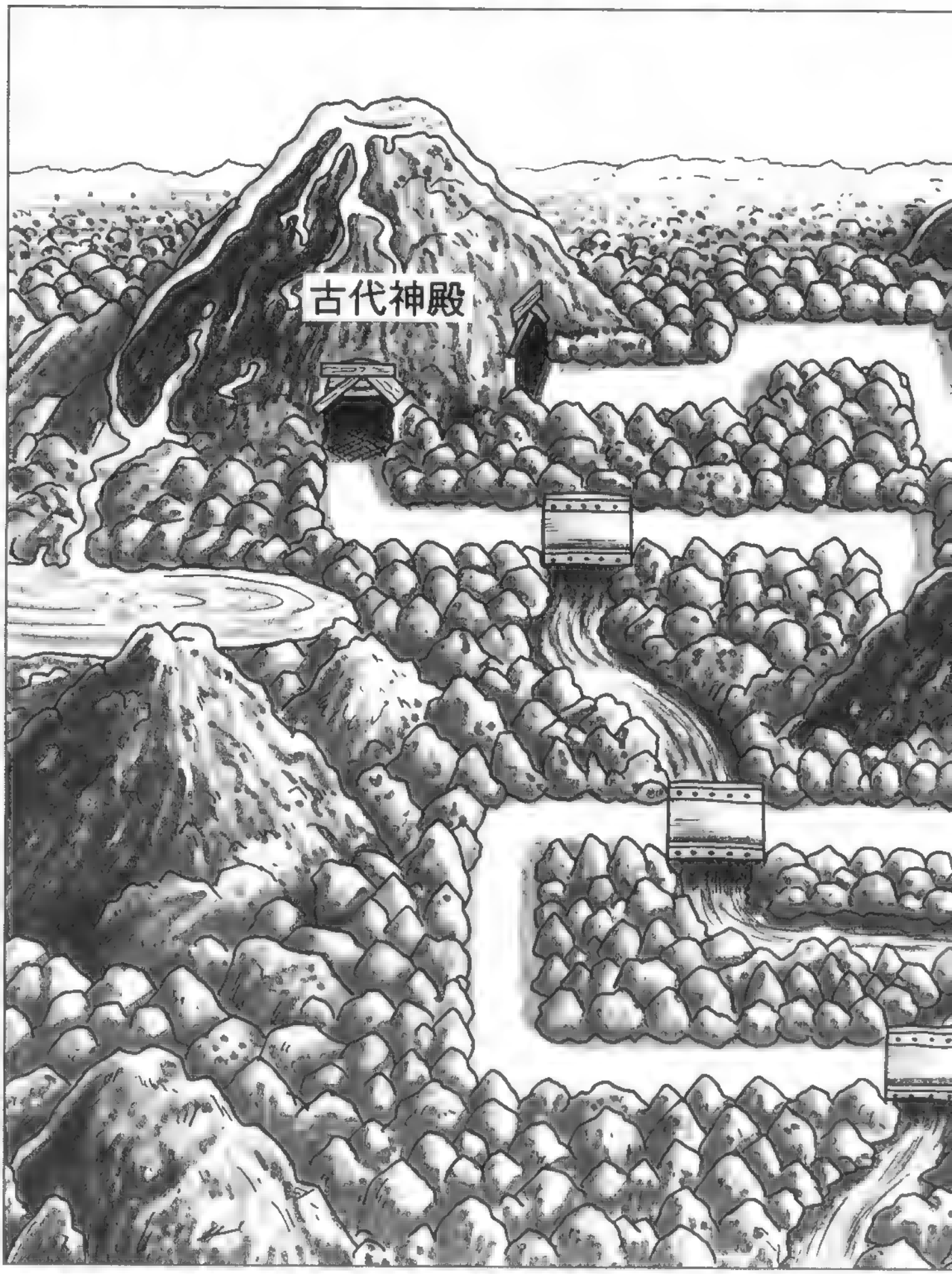
4 サンダードラゴンが行く手を阻む！

本命のゴルアデスと対決する前に、1匹の中ボスを倒さなくてはならない。その相手がサンダードラゴンである。

雷撃弾とサンダーブレスの攻撃の合間をうまく見切って倒せ！

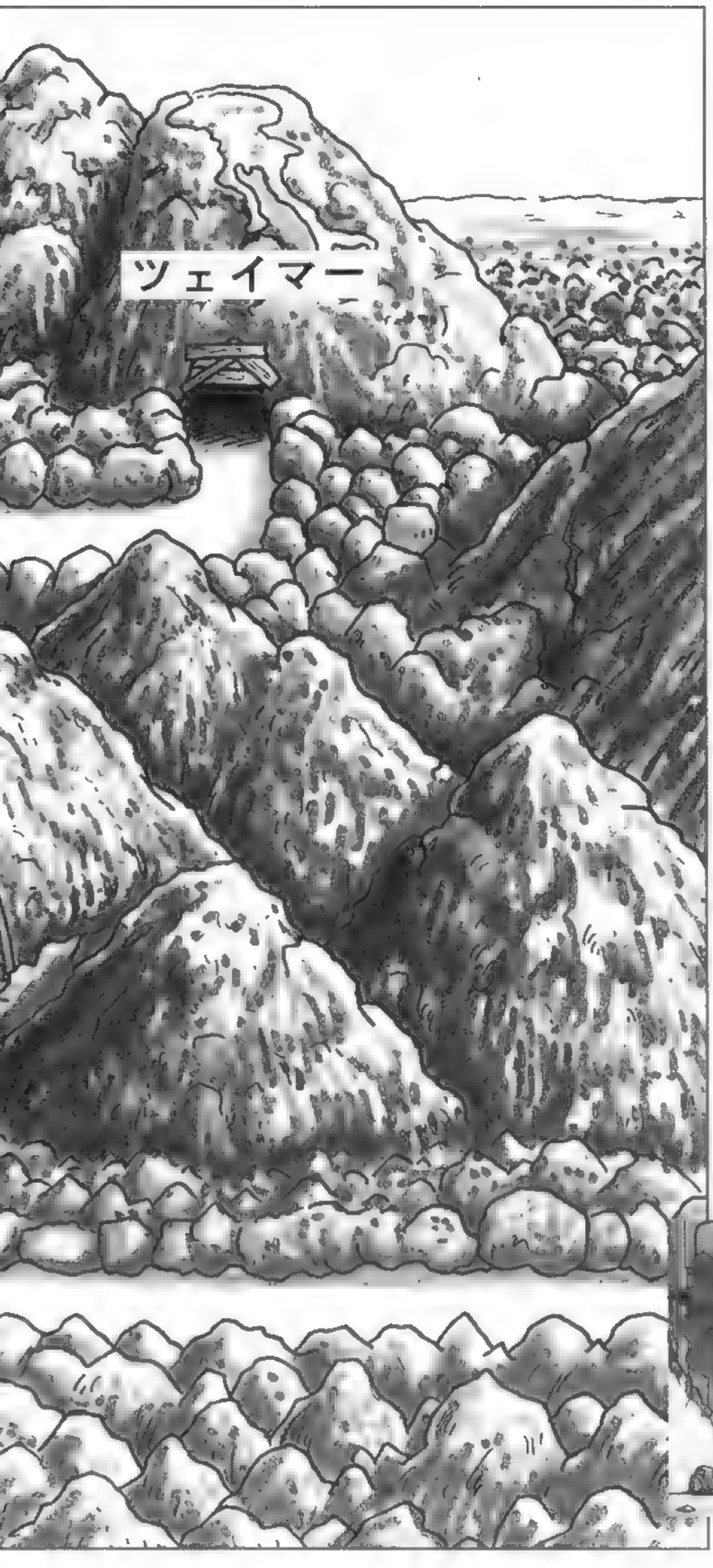
敵の攻撃を恐れずに、上下する床の一番前まで出よう。タットならファイアDXでの攻撃、メイルならブーメランを使って戦うといい

STAGE3-鉱　山



VOLCANO

旅の目的に変動が



マテリアルを捕まえたが、砦が何者かに滅ぼされ、賞金はお預け。「邪神の封印」の話を聞いたメイルとタットはガウを仲間に加えて、火山の古代遺跡へと向かう。ステージ数は少ないが、各種イベントの中身はかなり濃いものばかりだ。

【鉱山】

ミスリルが採掘されるという遺跡の鉱山。邪神の封印の謎を知るドワーフがいるらしいが……。

【古代神殿】

封印をめぐって、さまざまな野望が渦巻く神殿。遺跡を守る長老がいるという。

【ツェイマー】

ステージボスとの対決。

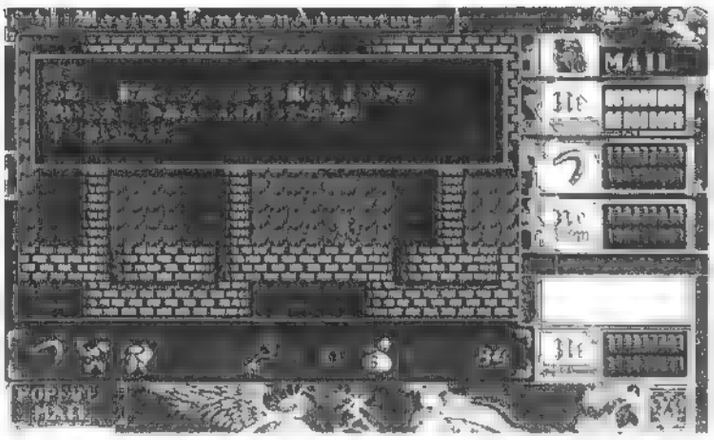
▲邪神のお宝目当てに遺跡の火山へ！

鉱　山

ここでの最初の目的は、ドワーフを探すこと。最初はそこまでの一本道だが、彼に会えばそのあとどんどん新しい道が開けてくるようになる。ジャンプの技術が問われる部分も出てくるので、移動するにはガウが便利。活用しよう。

1 ここは男たちの地と汗の職場

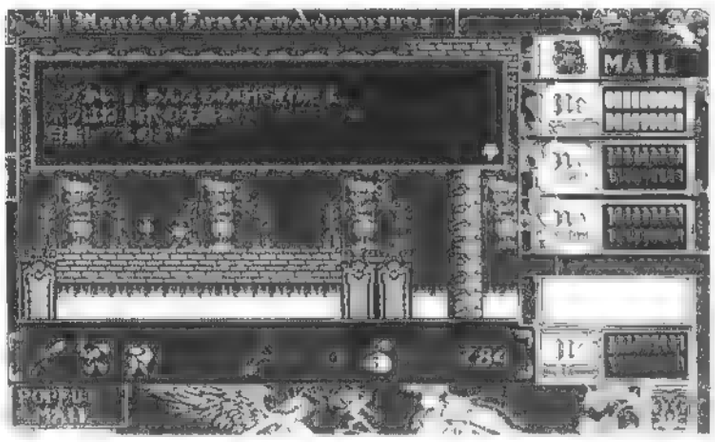
鉱山に入ってすぐの場所では、数人の坑夫が歩き回っている。とりあえず話を聞いて、先へ進んでいこう。また、ここでは大樹木の塔にいた女性・ミフィの夫も働いている。モンスターはしばらく出現しないので、遠慮なく前進を。



片っ端から話しかける。ミフィのだんなさんは、このもう少し先だ。ちなみに、入ってしばらく進むとショップがある

2 最先端ドワーフ ヤコブ登場

遺跡の奥まで進むと、ヒゲのないドワーフ・ヤコブと出会う。一見するとヘンなヤツだが、ブラッキィの親友とか言っている所を見ると、やっぱり彼もどこかおかしい!?　ちなみに彼の作る細工物はあとで必要になるのだ。

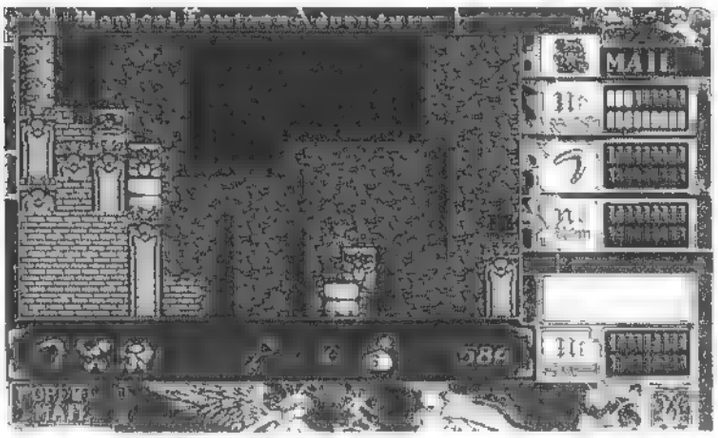


バックのレリーフは彼の作品。ヘンなヤツだが工芸師としての腕は超一流である。彼の所へはこの後もう一度来るハメになる

3 何かおかしいザコキャラ軍団

ここでのザコキャラはしばらく進まないと出現しないのだが、どれも妙なヤツばかりである。だからといって、決して気の抜ける相手ではない。

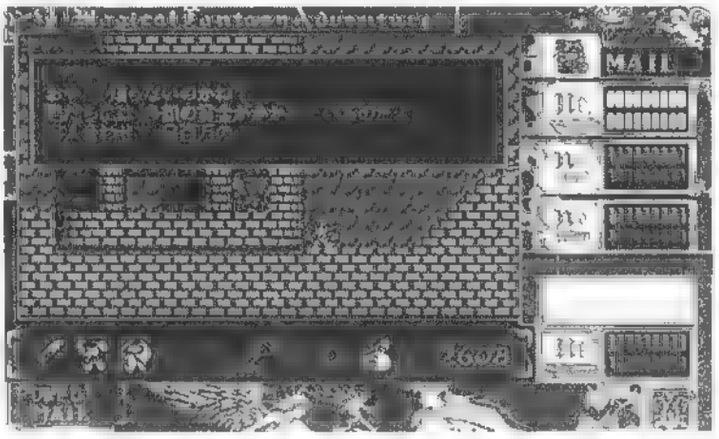
一番頼りになるのは、メイルのブーメランだろう。



タットの魔法やガウのファイアでは、イマイチ攻撃力に欠ける。ここはメイルの出番だが、直接の肉弾戦は無謀なので、ブーメランを活用しよう

4 エリク伯爵(略称)メイルをだます！

人民解放軍とかいう怪しげな団体（要するに山賊である）の頭目を務めるエリクという男。彼らへの仲間入りを勧められてホイホイついて行くメイルたちだったが、それはなんと罠だったのだ。さあどうする！



「3トンの金塊」というおいしい話につられてついて来たのが運のツキ。なんと3人には多額の賞金がかけられていたのだ。まずはここから脱出を図らなくては！

5 エリクまたしても「してやったり」

逆上してエリクを追いかけるメイル。ところが、またまた彼のワナにハマってしまうのだ。ここで彼を捕えることはできず、まんまと逃げられてしまう。そしてこの後、さらなる大事件がメイルたちを待ち受けているのだが……。

あともう一歩という所でエリクを取り逃してしまうメイル。このあとヤコブと「例の人物」が登場し、ある大事件へと物語は展開する

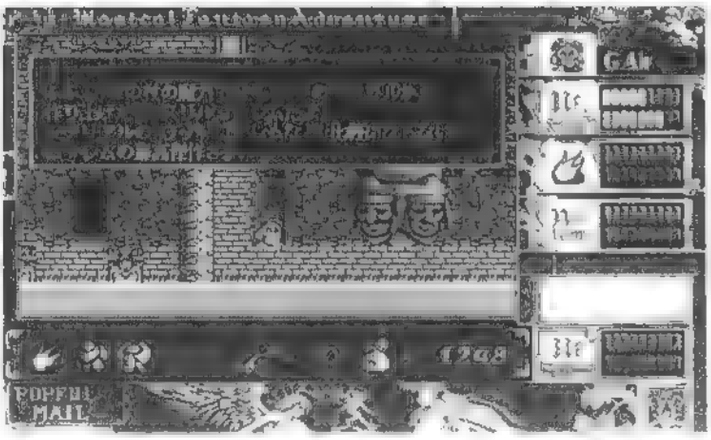
古代神殿

ここからいよいよ、メイルたちの追い求める「邪神の封印」の話が本格的に展開していく。アクション面でもいよいよ指先の技が問われるようになってくるので、しっかりと腕を磨いておこう。あの憎まれ役・ツェイマーもここで登場。

1 でっかい顔のミスリルゴーレム

神殿に入ってしばらく進むと、やっとのことでエリクを発見。ところがまたしても彼の策略で、ミスリルゴーレムとの対決を強いられてしまう。

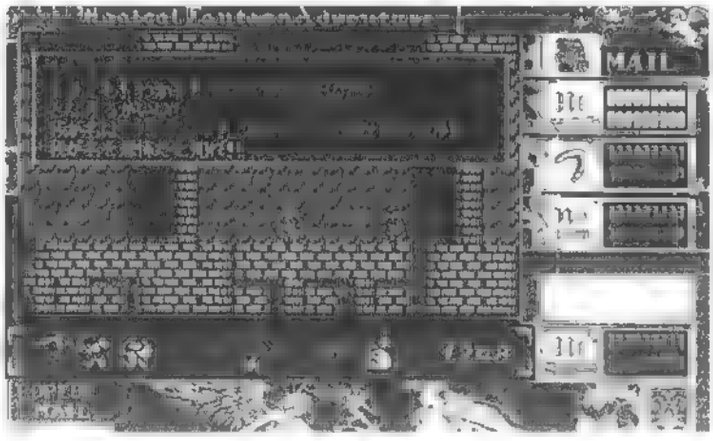
ここはガウで立ち向かうのがベストだろう。



相手は高さがある上に、こちらも左右両面から攻撃をかけなくてはならないので、ジャンプ力の低いメイルやタットではちょっとつらい

2 この偉そうな野郎は何者？

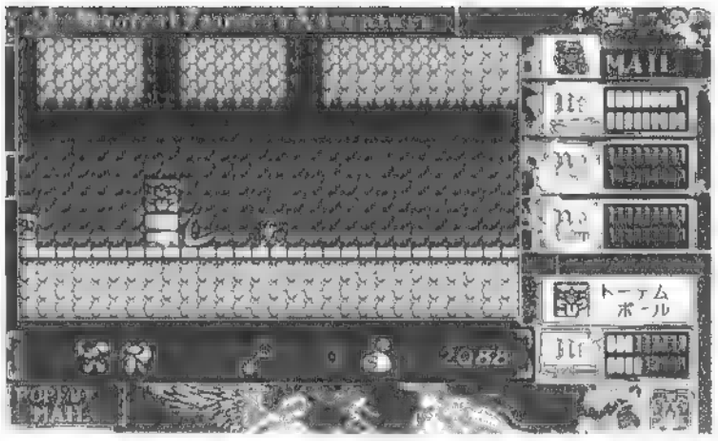
ミスリルゴーレムを倒してからしばらく進むと、やたらと態度のでかい男が現れ、戦いを挑んでくる。ツェイマーと名乗るこの男、魔軍の手先らしいのだが、彼自身が威張って言うほど強くはない。



攻撃は分身によるはさみ撃ちだが、パターンがわかってしまえば怖くはない。さんざん偉そうな口をたたいていたわりには、あっさり倒すことができる

3 トーテムポールを使って金稼ぎ！

ツェイマーのシーンからさらに進むと、トーテムポールがたくさん並んだ場所に来る。実はこの場所、このゲーム中最も金が稼げる場所なのだ。メイルのブーメランを活用して、＄袋や金塊をガンガン回収しよう。

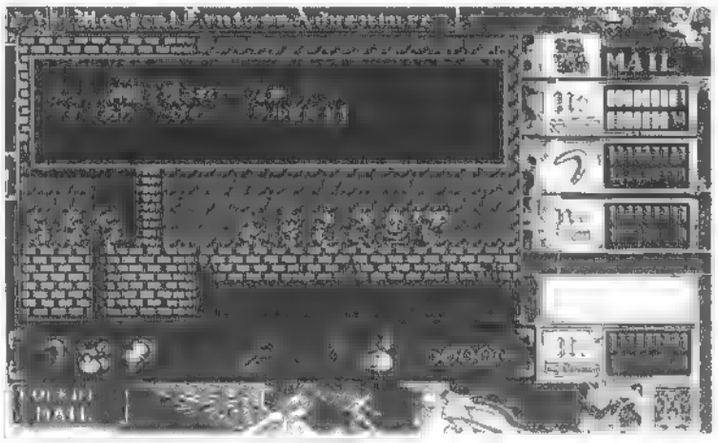


トーテムポールは倒しても、出入口を出たり入ったりすれば、すぐに復活する。ここを抜けたすぐ先にショップがあるので、回収した金塊はすぐに換金できるのだ。めざすは所持金満タン！

4 見えない壁で先に進めない

ショップのすぐ左側には、見えない壁があって先へ進めない。実はこの直後、神殿の長老が登場するイベントがある。

ここではちょっとした紆余曲折を経た後、長老に会うことができるのだが……。

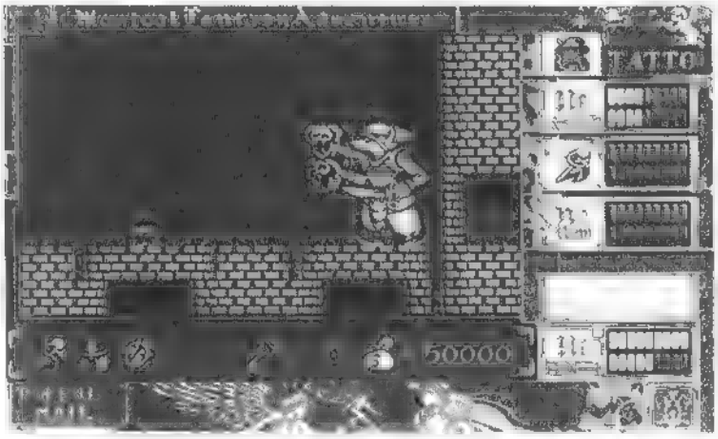


ここで起こるイベントは、メイル・タットの場合と、ガウの場合では少々内容が変わるので試してみよう。最終的な展開は同じになるけどね

5 ツェイマーは死んでなかった！

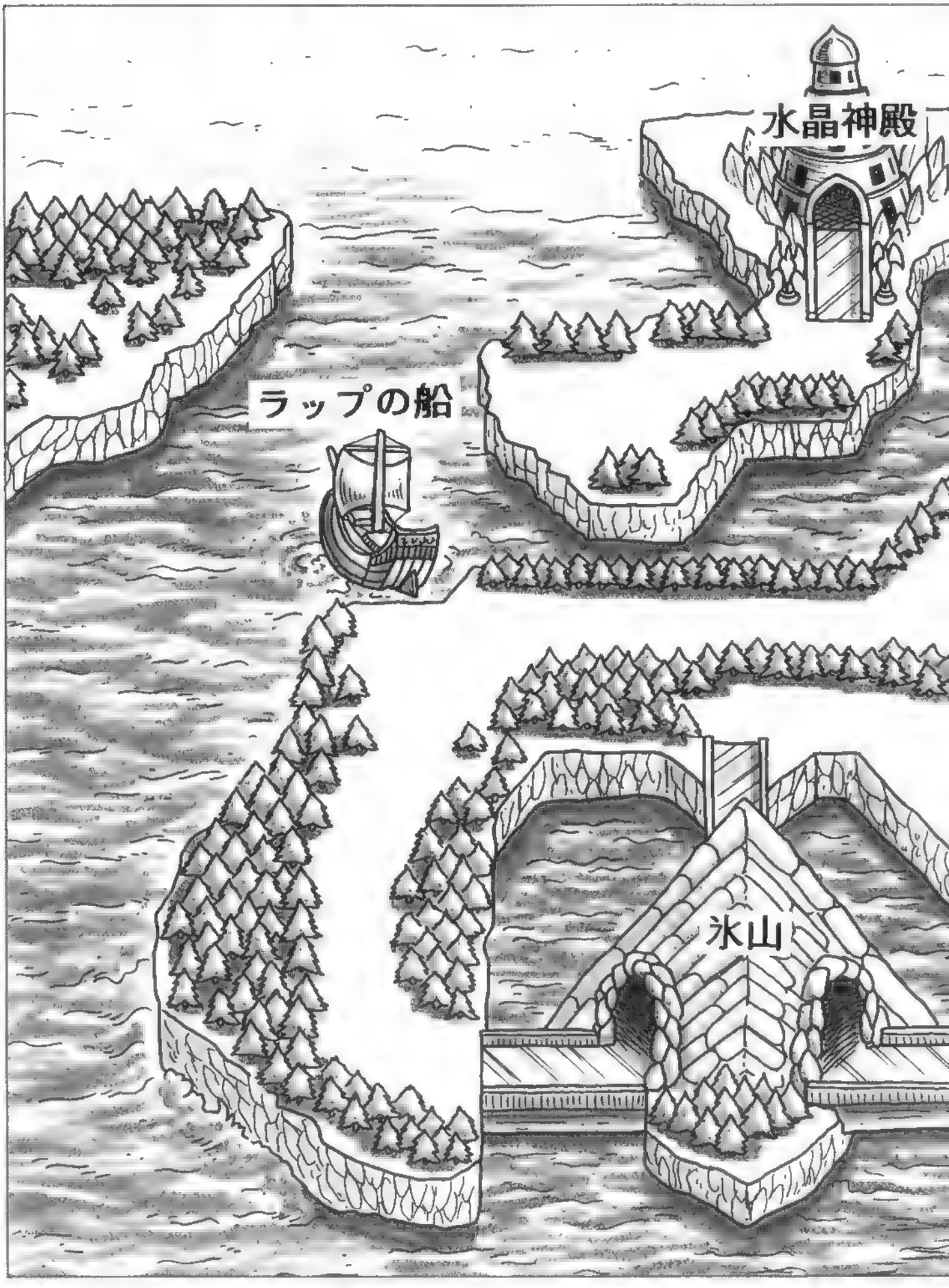
長老に会えたまでは良かったのだが、その後倒したはずのツェイマーが現れ、長老を連れ去ってしまうのだ。彼がいないと、邪神の封印のことがわからなくなる。

この先でツェイマーと２度目の対決が待ち受けている。



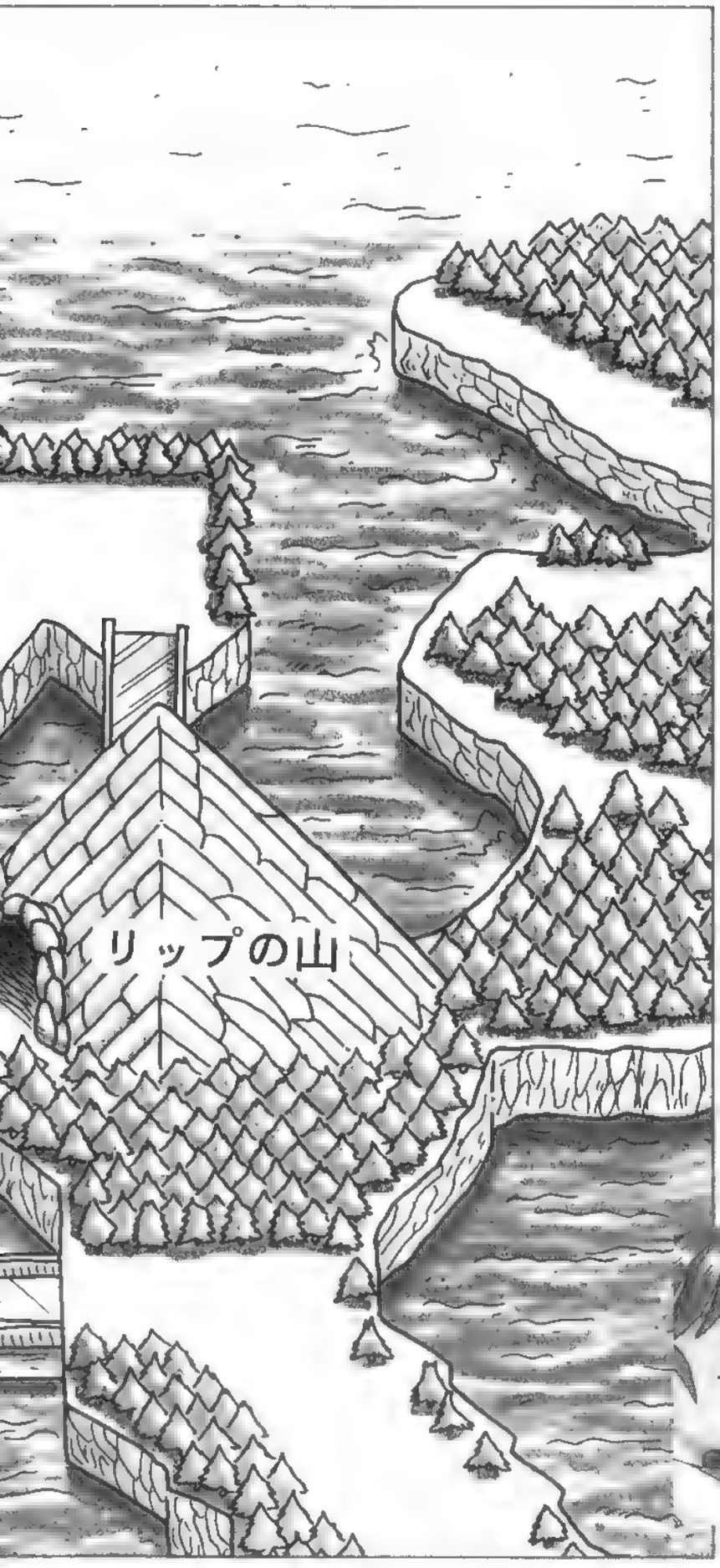
とことん憎たらしいヤツである。こうなったらもう容赦する必要はない！　ちなみにこいつとの戦いでは、ホーミングを持ったタットが最も有利

STAGE4-氷　山



ICEBURG

クリスタルを求めて！



長老を救い出し、封印に使われたという４つのクリスタルを探しに行くことになったメイルたち。賞金目当ての旅が、いつの間にやら世界の運命を握るはめに……。

いずれのエリアも地面が滑るので歩くときは注意すべし。

【氷山】

ペンギンたちの帝国。出口は２つあるが、まともに出られるのは上側だけ。

【リップの山】

双子の姉妹の妹・リップが仕切る山。

【ラップの船】

双子の姉妹の姉・ラップが仕切る船。

【水晶神殿】

ステージボスとの対決。

▲封印のためのクリスタルを集めるのだ

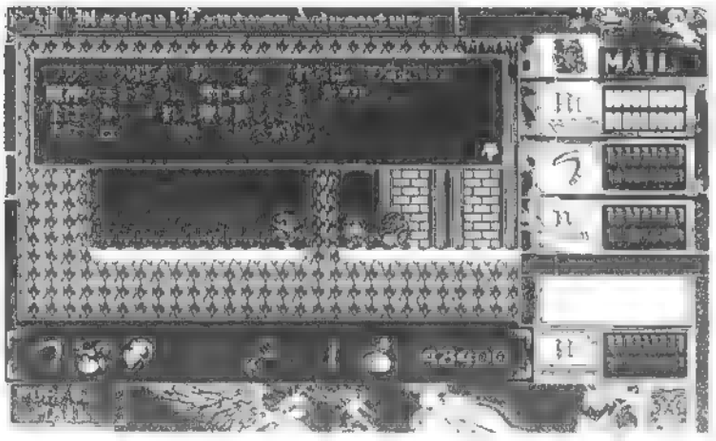
氷　山

ここでは入るといきなりペンギンたちに囲まれ、牢に放り込まれてしまうという、ちょっと変則的なスタートをする。マップがかなり広く、地形も入り組んでいるので、ひと通り回ろうと思うとかなりタイヘンだ。

1 この男とは腐れ縁なのか

こいつにだけは会うまいと思っていたブラッキィ。今度は仲良く牢の中でご対面してしまう。

皇帝が現れて牢から出してくれたのはいいのだが、この皇帝もどこか怪しい。なんでこんなヤツばかり集まってくるんだ！

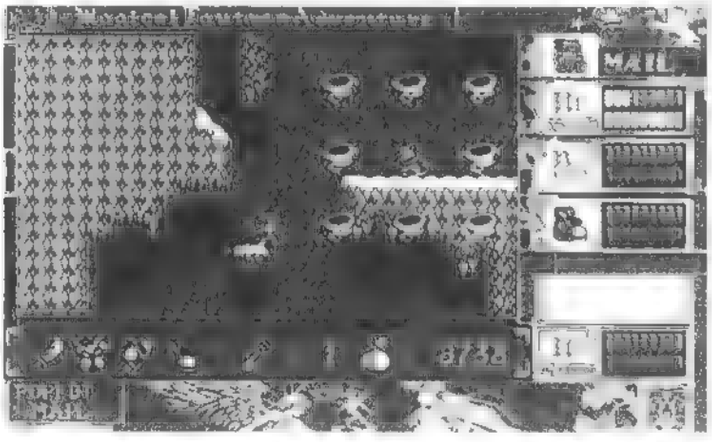


この国ではクリスタルのことを知っているのは皇帝だけらしい。しかしその皇帝もさっさとどこかへ行ってしまう。どうなっているんだか……

2 ここのザコはひと味違うぞ！

このステージから、ザコの強さもいよいよ油断できないものとなってくる。ここで特に注意したいのは、半魚人とキタキツネだ。

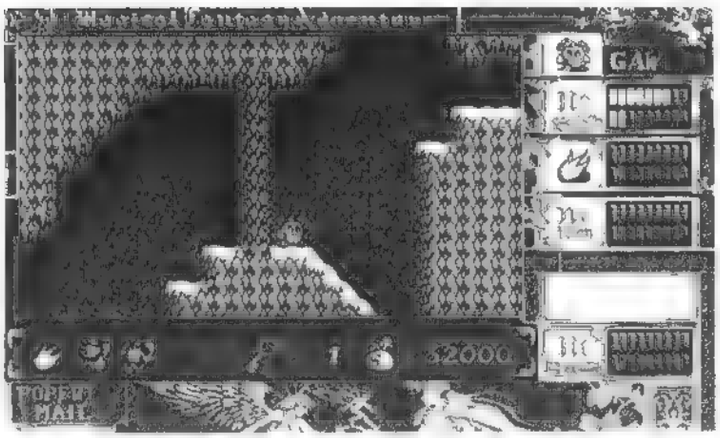
半魚人には飛び道具で攻撃しても無意味なので、剣で倒すのがベスト。キタキツネは写真を参照。



一定時間間隔で竜巻をまき散らす。その間隔を見切るようにして、一気に攻撃をかけて倒すようにする。小さい足場に追い落としてしまうと倒しにくくなってしまうので注意

3 断崖絶壁ではガウの独壇場

小さな足場が点在する場所や、やや間隔のある谷間では、ガウのジャンプ力を駆使すれば、行動範囲が大きく広がる。攻撃のときはメイル、断崖の移動はガウと、使い分けが大切だ。タットはこの場はお休み。

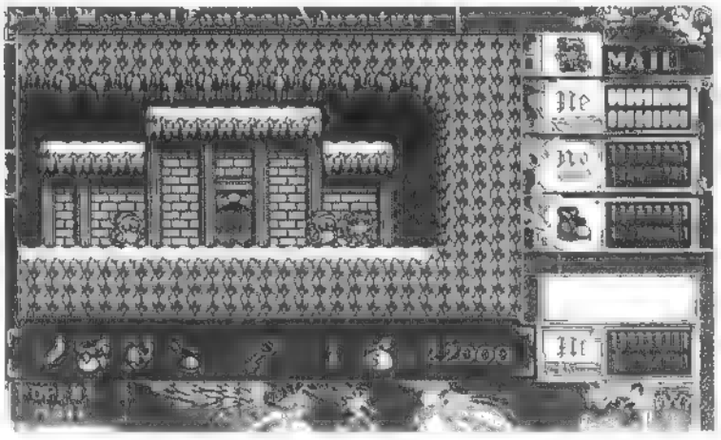


ここを渡れるのはガウだけ。他の２人のジャンプ力では届かない。他にもいくつかこういう場所は存在するので注意して歩いてみよう

4 モンスターにおびえるペンギン

この国にはモンスターを除けば住んでいるのはペンギンばかり。しかし彼らもモンスターの脅威に追いやられるように、今では隠れるようにして生活している。

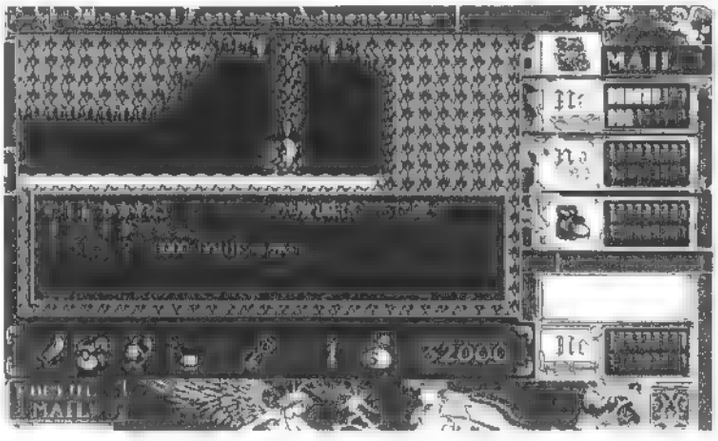
彼らに安住の地はもうないのだろうか？



ここにはショップもあるので、最優先でスパイクブーツを買っておこう。ショップはこのエリアの入口に近い場所にも１軒ある

5 ブーメランに我が人生あり

ある場所の断崖を上りつめていくと、向こう向きに立っている妙な老人に出会う。この老人は少々変わり者で、ブーメランを持っていない者とは口すらもきいてくれない。メイルが話しかけると、得することがあるかも。



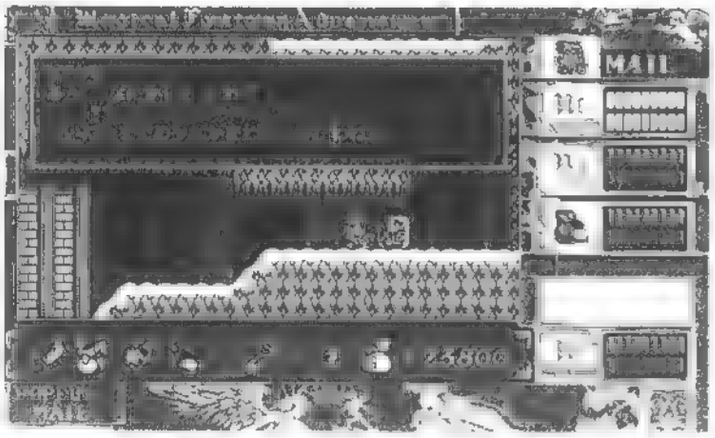
人里離れたこのような場所で、ブーメランの開発にいそしんでいるこの老人。しかしこの国にはペンギンしかいないハズではなかったのか？

リップの山

ここのマップは氷山と違って一本道なので迷うことはないが、先へ進む上で厄介な場所はいくつかある。そこでの謎が解けるかどうかが、このエリアのポイントとも言えるだろう。また、マテリアルとナッツ・クラッカー登場の場面もある。

1 ブラッキィ無言の妨害！

入口から入ると、いきなり氷づけになったブラッキィの姿が。このまま凍ったままでいてほしいというのが本音だが、このままでは先へ進めない。何か氷を溶かす物をどこかで手に入れてこなくてはならないのだが……。

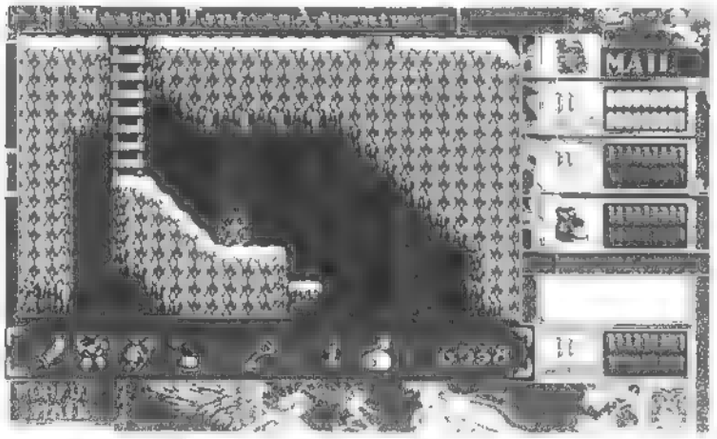


「いいざま～」と笑いたい所だが、笑いごとではない。何かにつけてジャマなヤツである。氷を溶かすと言っても、ファイアの魔法などでは無理。誰か熱いお湯でも持っている人がいればいいんだけどねえ

2 横の縦穴に気がついたかな？

ブラッキィを解凍して（笑）先へ進んだのはいいが、またもや詰まってしまった。上へ進んでも行き止まりだし、さてどうする？

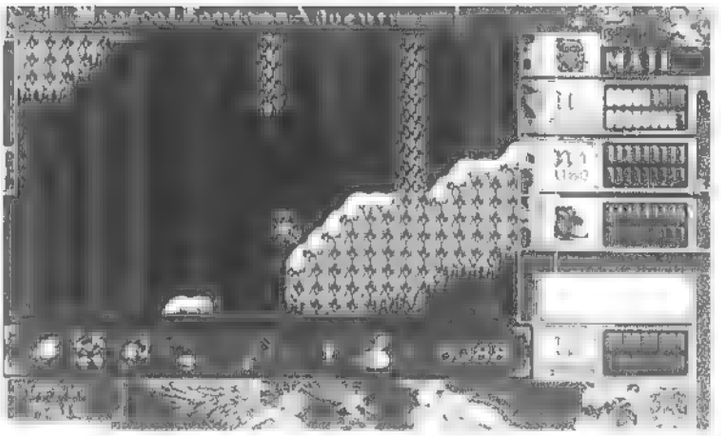
ここは左側の細い縦穴に気がつくかどうかがポイント。



ただ漫然と歩き回っていると、なかなかここには気がつかない。穴があったら、わざと落ちてみるのも「冒険」なのである

3 ここはゲレンデではありません

ここも気づきにくいとまではいかなくても、アクション面で少々注意が必要な場面。下り坂の途中で途切れている部分がポイントである。スキーのジャンプ台みたいなもの……というふうに考えるといい。ガウで飛ぶと確実。

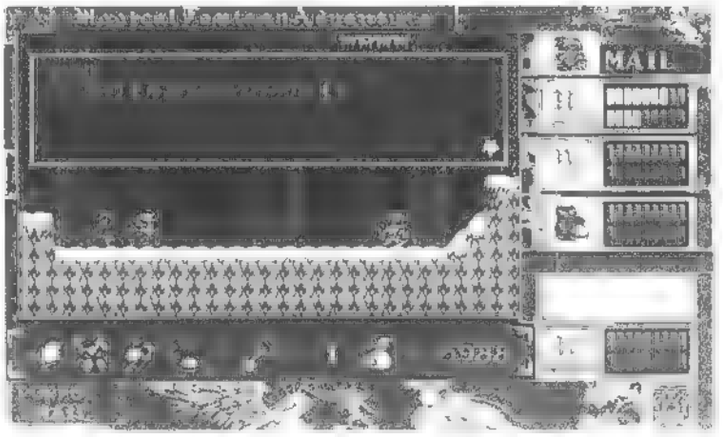


ここを飛ばなくては先へ進めない。谷間から落ちたら、また上ってやり直し。下にはモンスターがいるので要注意である

4 2人の賞金首！なるか一石二鳥

ジャンプ台をクリアしてさらに進むと、そこにはなんとマテリアルとナッツ・クラッカーが！

2人の賞金首が揃うなどとは、願ってもない話。やたらとはりきるメイルだが……その威勢もここでは空振りに。

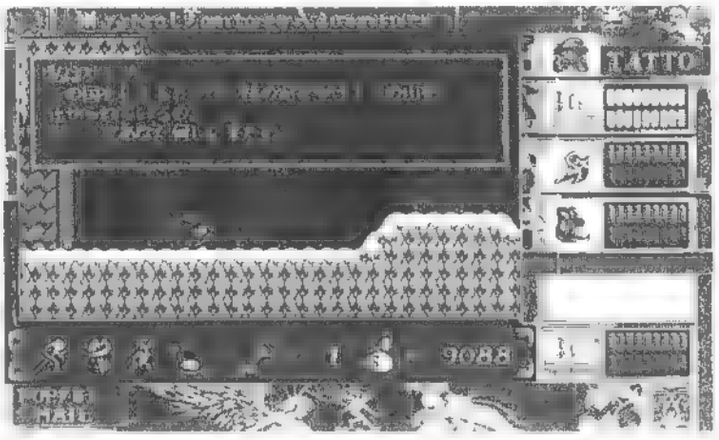


マテリアルは邪神復活の準備を着々と進めていたのだ。やおら威勢よく2人の賞金首に迫ろうとするメイル。しかしこの後、プラッキィの二の舞に。どうなるかはプレイしてのお楽しみとしておこう

5 最初のクリスタルを手に入れろ！

どうにかこうにか助かって、先を急ぐメイルたち。奥へ進むと、水晶玉に乗った女の子に出会う。彼女こそこの山を仕切るリップ・ファジルであった。

怒濤のシャボン攻撃をかわし、クリスタルを手に入れろ。



皇帝は姉のラップが連れ去って行ったという。彼女を倒せば、最初のクリスタルが手に入るぞ。対戦キャラはタットがダントツで有利

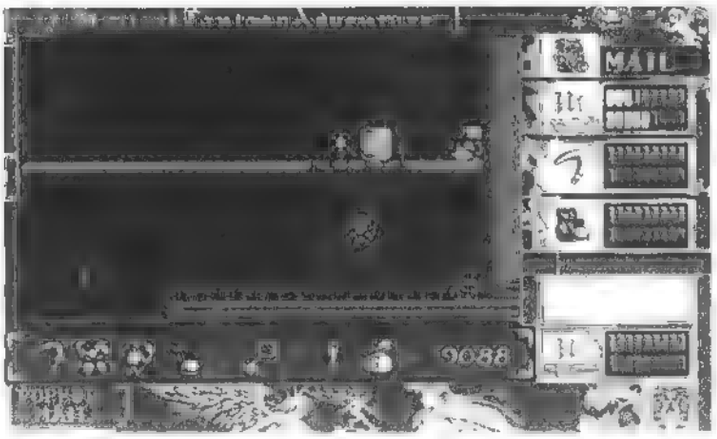
ラップの船

氷の洞窟から、舞台は船の上へと移る。しかし床はやっぱり滑るので、スパイクシューズは必需品だろう。敵もさらに厄介な連中が登場するので、万一のために防具はミスリルの装備をそろえてから突入すべきだ。

1 まずは甲板から船内に突入

このエリアは船の甲板の上から始まる。最初はここを進んで、マストの向こう側に出て、船内に突入するといった具合。

半魚人はもう出現しないので、飛び道具も遠慮なく使える。ここはやはりメイルのブーメランで。

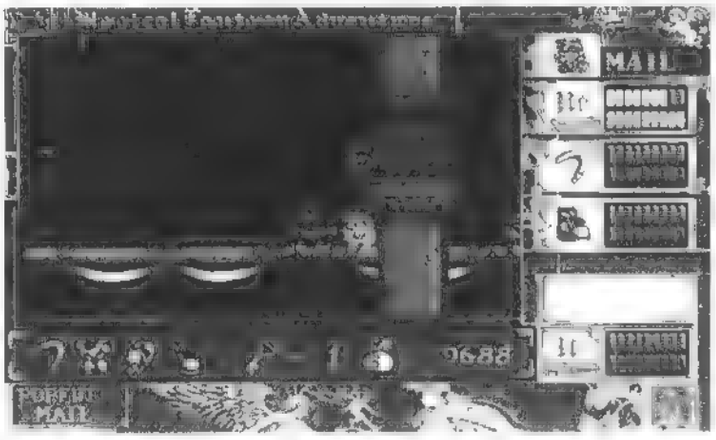


マストにぶつかったら、そこから帆を伝ってててっぺんに上がる。頂上まで上がったら、反対側に下りるのだ。敵の動きにはくれぐれも気をつけて

2 恐るべし！おいはぎ船長

このエリアで最も頻繁に登場する敵がおいはぎ船長である。うかつに近づくと、剣でつつかれてかなりのダメージを受けるので注意しなければならない。

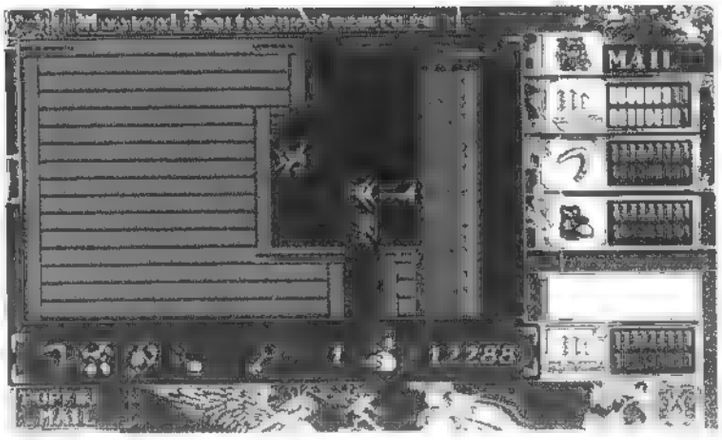
ブーメランを使って倒しながら進むのが安全確実だろう。



剣の攻撃で受けるダメージは予想外に高いので、横からまともに接近するのは危険。横軸をずらした状態で攻撃するのが理想である

3 入り組んだ船内は前進あるのみ

船内に入っても、ザコキャラがうろついていることに変わりはない。ただ道順は完全な一本道なので、迷うということはないハズである。ただ途中にショップがなく、ダメージを受けても治療やアイテム補充ができないのがつらい。

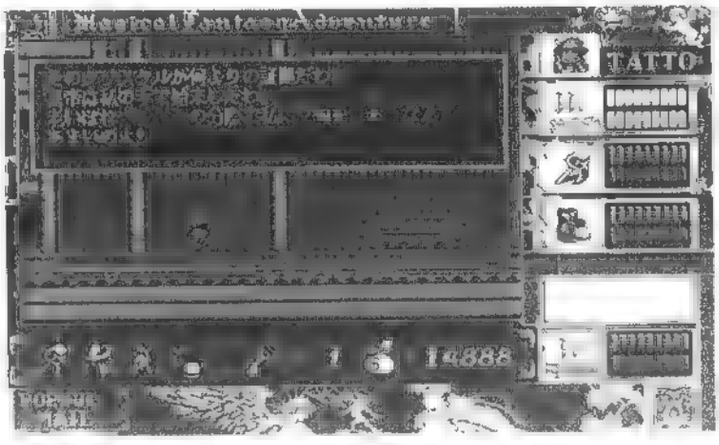


進む先に敵がいるかどうか確認しながら慎重に歩いて行こう。タイム制限があるわけではないので、慌ててもいいことはない。ダメージの食らい損をしないようにしたい

4 リップの姉ラップの登場！

再び甲板に出てからの部屋に、リップの姉のラップがいる。

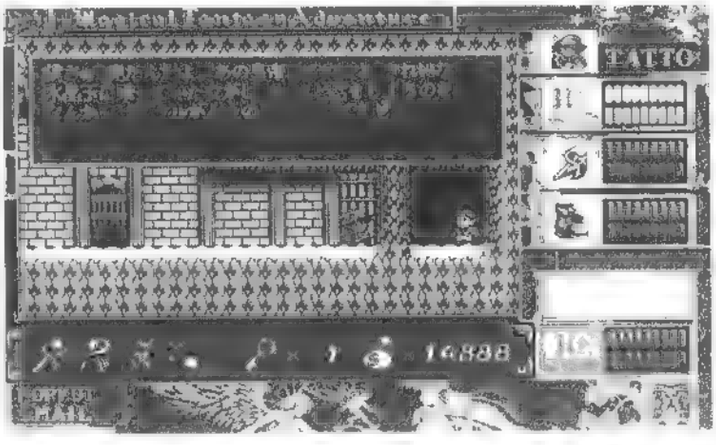
メイルたちの持っているクリスタルをみてやたら一人で燃え上がる彼女だが、攻撃パターンはリップとほとんど同じ。唯一、左右へのウェーブには注意することだ。



登場してからやられるまでしゃべりっぱなしの彼女(戦闘時はしゃべらないが)。既に自分のセリフに酔っている感じさえある

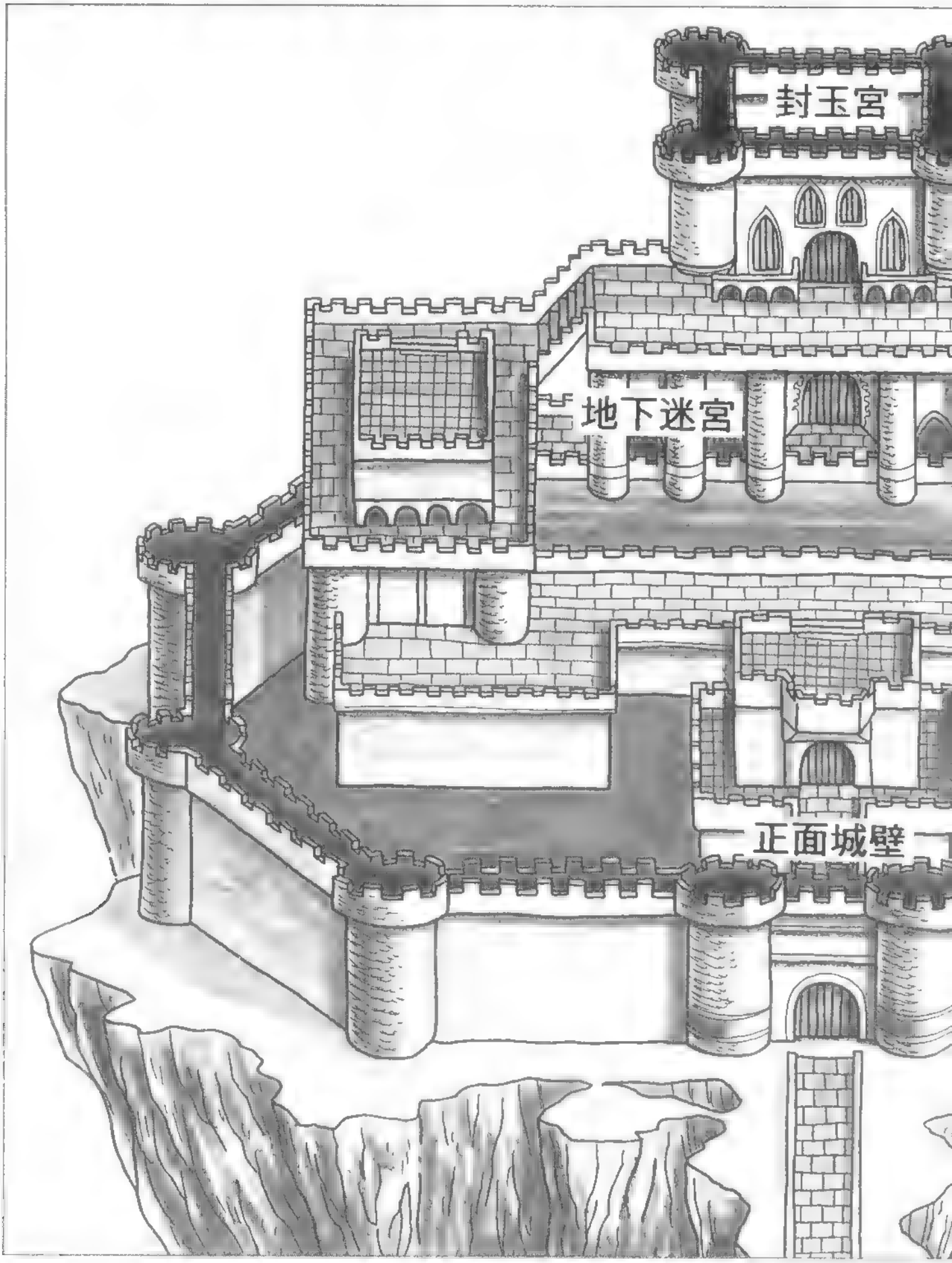
5 ブラッキィ遂に年貢の納め時

ラップを倒して2個目のクリスタルを手に入れ、水晶神殿へ向かおうとすると、牢屋の向こうに見覚えのある顔。またしても、ああまたしてもブラッキィ。いったい何回捕まれば気がすむんだか、この男は。



さすがのタットでも、いいかげん助ける気もうせてくるというもの。彼の話では、あの皇帝がモンスターとつるんでいるらしい。その情報だけはありがたく拝聴しておきましょう

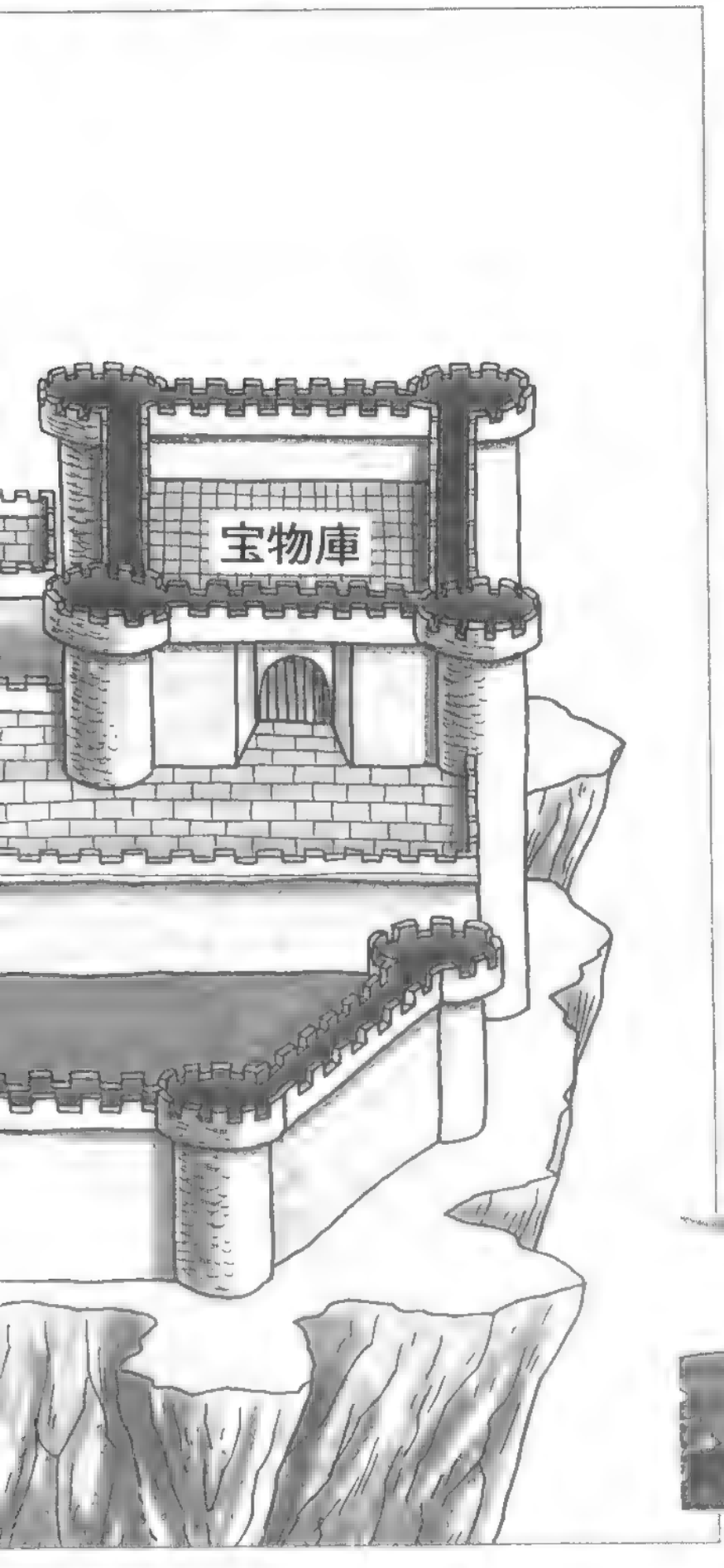
STAGE5・アルカザー



ル城

CASTLE

めざせ魔人のお宝！



3つのクリスタルを手に入れたメイルたち。残りの1つはどうやら城の中らしい。

いよいよ冒険も大詰めだ。

【正面城壁】

堂々と城の正門から殴り込み。モンスターをけ散らして進め。

【宝物庫】

宝箱も多いが、トラップも敵も多い。

【地下迷宮】

薄暗く湿った地下室。たくさんの出入口がメイルたちを迷わせる。

【封玉宮】

アルカザール城最大の謎に挑み、魔人たちとの決戦！

▲世界の運命よりお宝が優先のメイル

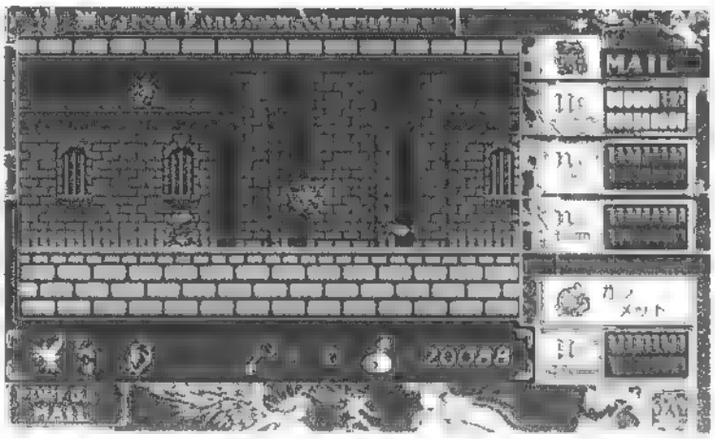
正面城壁

ここからはザコキャラもさることながら、マップの構造そのものがライバルになってくる。マッピングするほどの複雑さではないにしても、どこをどう進んだのかある程度認識しておかなければ、迷いかねないので注意しよう。

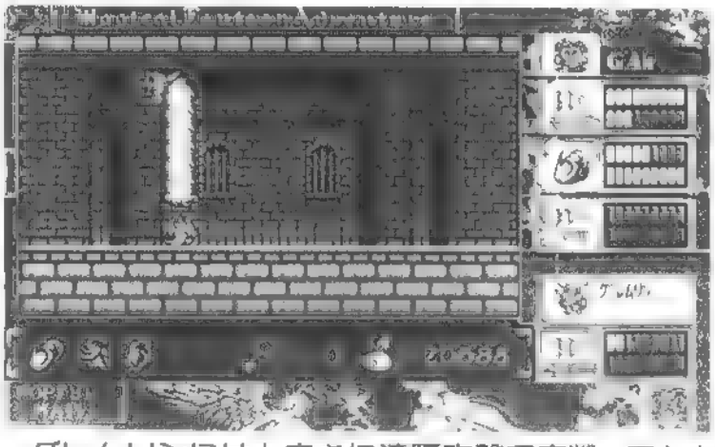
1 ザコにはこうして対処すべし

城で登場するザコのメインとなるのは、ガンメットとグレムリン。まずガンメットだが、兜を開けて発射するミサイルがかなりの曲者。倒すにはこれをジャンプでかわして相手の懐か背後に着地し、一気にカタをつけるのがいい。

グレムリンはかなりいやらしい動きをするので、相手にせず振りきって逃げるのも手。やっつけようと思うなら、タットのフォースかガウのファイアブレスだが、一撃では倒せないのである程度の根気が必要。



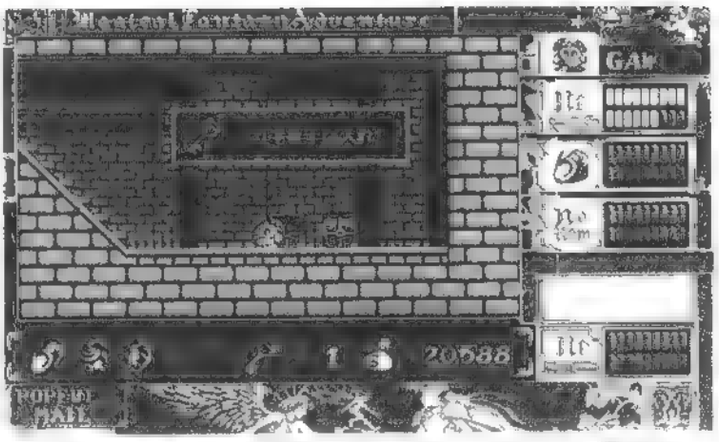
ガンメットはミサイルを発射した瞬間にジャンプで接近して斬りつける



グレムリンには上向きに遠隔攻撃で応戦。でもあまり相手にしない方が得策

2 宝箱に隠されたカギを探せ！

宝箱にはいろいろなアイテムが入っているが、最も重要なのはやはりカギ。これを取り忘れると、先へ進めずに行き詰まってしまう。場内を隅々まで歩き回れば必ず見つかるので、とにかく探しまくることである。



どこかはあえて明記しないが、こういう場所にある。見つからないと出口すら開かない

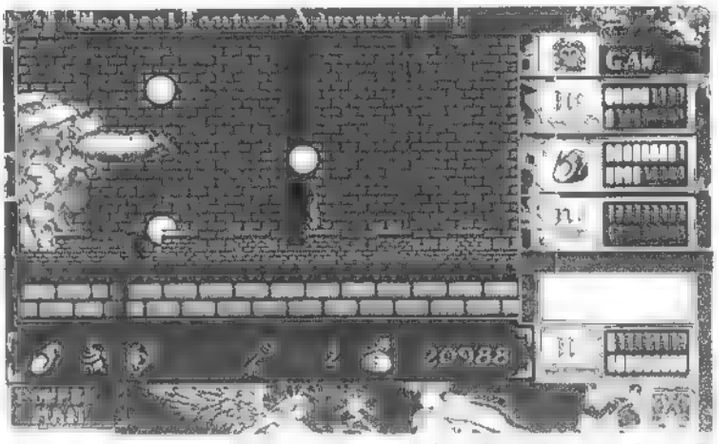
3 城内最初のボスはこいつだ！

アルカザール城で最初に遭遇するボスキャラが、このロックネイアである。

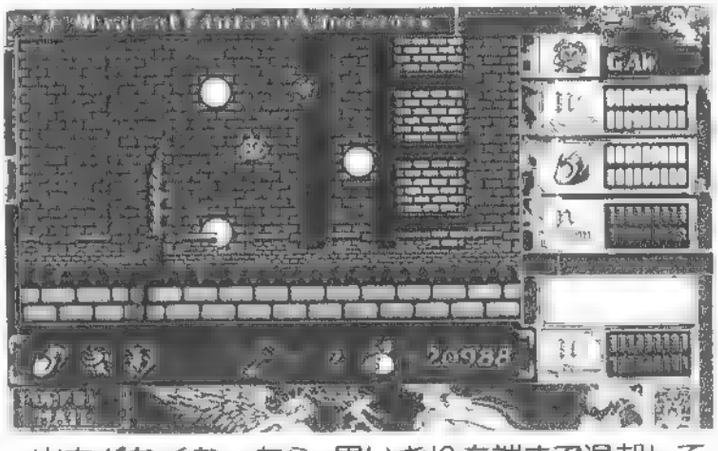
ここでおすすめのキャラはガウ。赤い目玉を狙って集中攻撃をかければいいのだが、他の２人ではジャンプが届かず苦しい。

注意しなければならないのは、上空に浮かぶ球体が放つ雷撃と、床から伸びてくる爪とも角ともつかない物体。また目玉からは光球を放ってくるので、敵の攻撃はかなり激しいものとなる。

ファイアブレスの火力に注意して、パワー前回の攻撃を敵の目玉にお見舞いしろ。



これが基本。ガウのジャンプの高さなら、ちょうど敵の目玉に攻撃が届く



火力がなくなったら、思いきり右端まで退却して、敵の攻撃をやり過ごすといい

宝物庫

ここでのアクションのメインとなるのは、各種のトラップへの対処。宝箱もたくさんあるのだが、それ以上にやっかいなトラップの数がすさまじい。これらの抜け方のコツをつかむのが、このエリアの課題だ。お宝の回収も忘れずに。

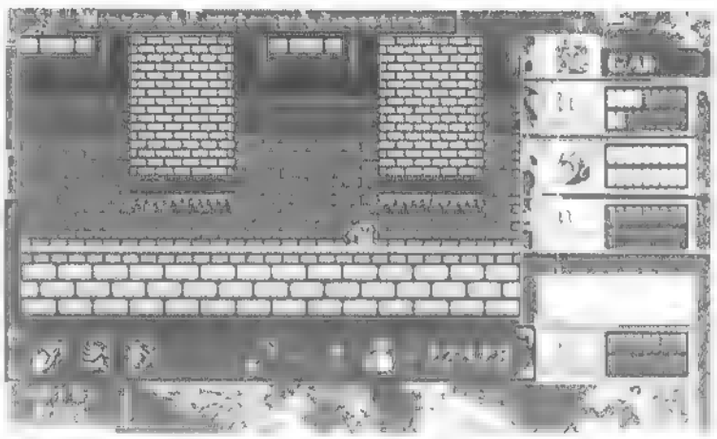
1 トラップから我が身を守る

あちらこちらに巧妙にしかけられたトラップ。その代表的なものが、落ち天井と鉄球だろう。

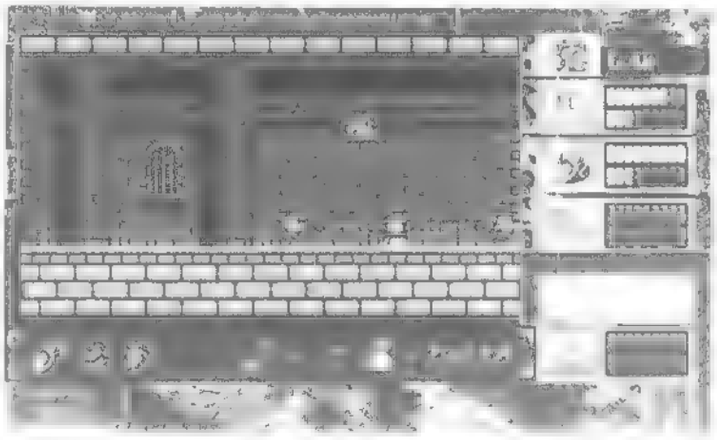
落ち天井は抜けるタイミングがかなりシビアなのだが、床にドスンと落ちてから1アクションせり上がった瞬間に抜けるのがポイント。失敗すると、ダメージを受けて最初まで戻される。

鉄球については、伸びてくるギリギリの距離の横で待ち、縮んだ瞬間に中心に向かってジャンプ。着地した瞬間に、間髪入れずにジャンプで抜ける。多少のダメージは覚悟して、一気に突破だ。

いずれの場合も、ガウを使って突破するのがおすすめ。



この瞬間が突破のチャンス。入る時も出る時もかなりきわどい

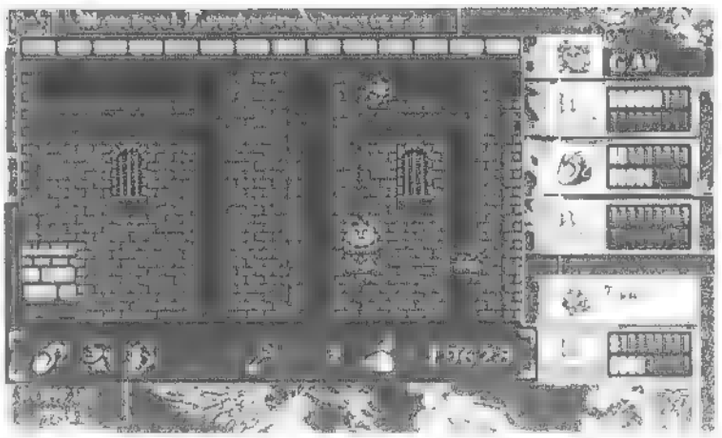


ガウのジャンプの高さは、鉄球抜けにはかなり有利な条件となる

2 浮遊する床を渡って進め

これは宝物庫のみのしかけで、上下または左右に動く渡り石を渡って、宝箱を取りに行くという場面。ここでもガウが有利だが、誤って落ちると下のトゲの床でダメージを受けるので、自信のない人は石靴を装備してもよい。

ここでも重要なアイテムが手に入る。



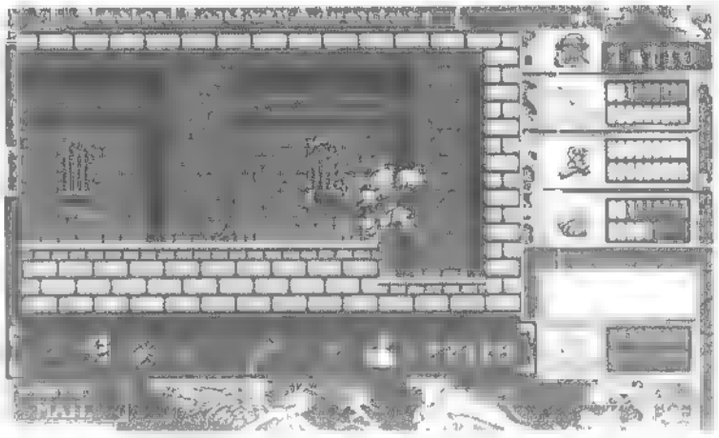
慌てずに落ち着いて進もう。落ちてしまったら下にある扉からいったん出てやり直しだ

3 第2のボスは守りが固いぞ！

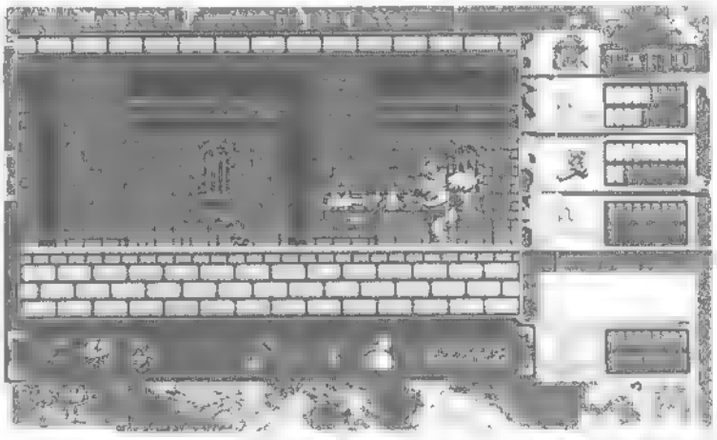
このエリアで遭遇するボスは、ブラジオンナイト。ガードが固くなかなかダメージを与えられない。それどころか、2本のトマホークがかなり厄介な存在である。

有利なキャラはタットだろう。フォースよりもホーミングを使った方が、楽に戦いを展開できる。

攻撃の機会はワンチャンスで、相手が魔法攻撃をしようと杖を差し出した瞬間だ。その他の場面では、いくら攻撃しても無意味なので注意。ドッケンとの時と似た要領で戦うといい。



この状態のときは、ひたすら逃げ回ってチャンスを待つしかない



こうなった一瞬が攻撃のチャンス。迷わず弾を発射してダメージを与えろ

地下迷宮

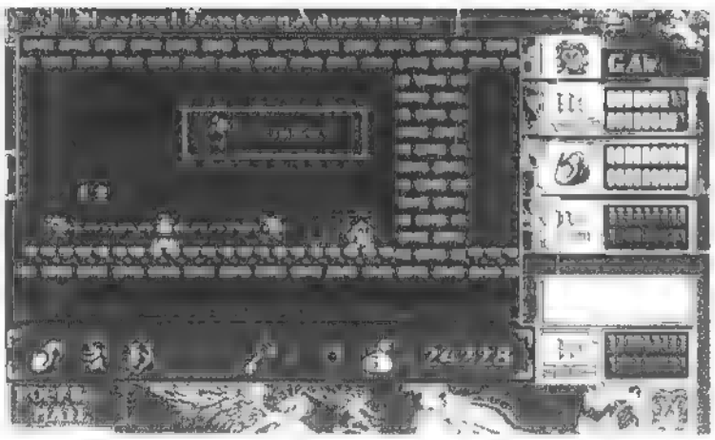
マップの広さはともかくとして、つながりを覚えるのがかなり面倒なエリア。さすがに迷宮と名がつくだけあってややこしい。ボスは倒さなくても出口には到達できてしまうが、それでは最後の面で詰まってしまうので、倒し忘れのないように。

1 宝箱をすべて回収できるか

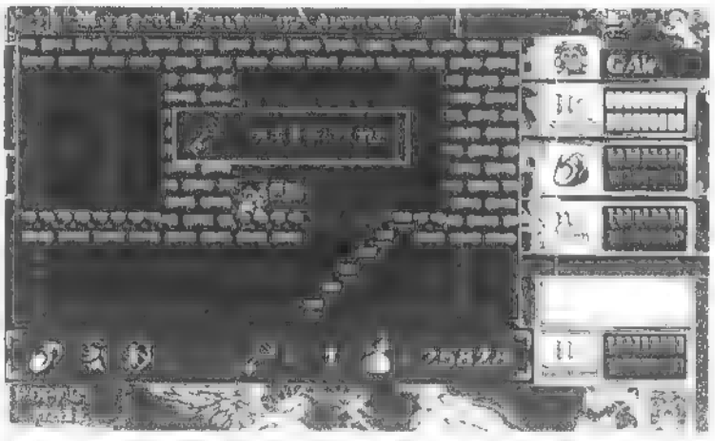
地下水路のエリアでは出入口がたくさんあり、また宝箱もあちこちに眠っている。

中にはかなりわかりにくい場所に置かれているものもあり、その大半は重要なアイテム、もしくはかなり貴重なアイテムであることが多い。

使えるアクションはすべて使いまくり、場合によってはトラップの強行突破も辞さない覚悟でなければ、そう簡単には財宝にありつくことはできないだろう。



たとえばこれ。たどり着き方までは公表しないので、各自で苦しんでみてほしい

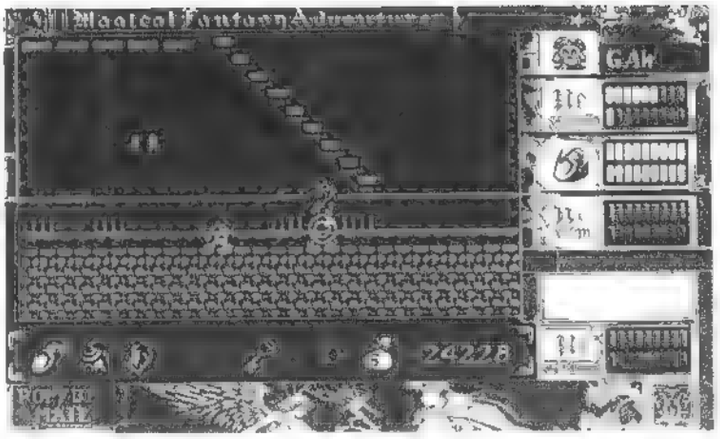


そしてこれ。このアイテムがなくては、最終面に行くことはできないのだ

2 実は水路にも降りられるんです

見落とされやすいこのアクション。階段を下りるのと同じ要領で操作すれば、水路にも降りることができる。

逆にこれができないと、永遠に迷宮をさまよい続けることになるのである。



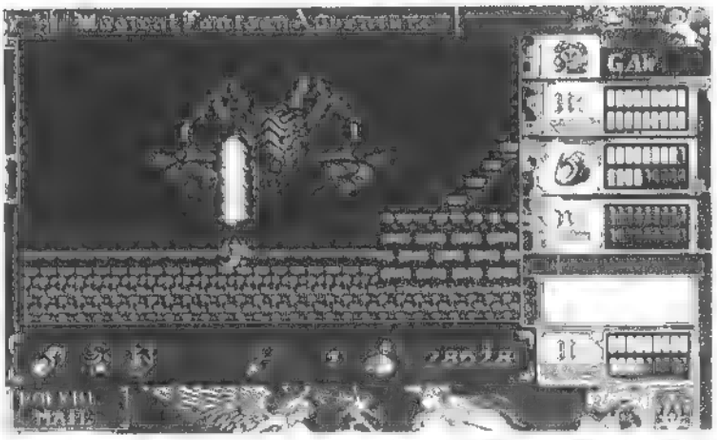
ご覧の通り。水路の底からはマッドマンが出没するので要注意

3 ここでのボスは甲殻類野郎だ！

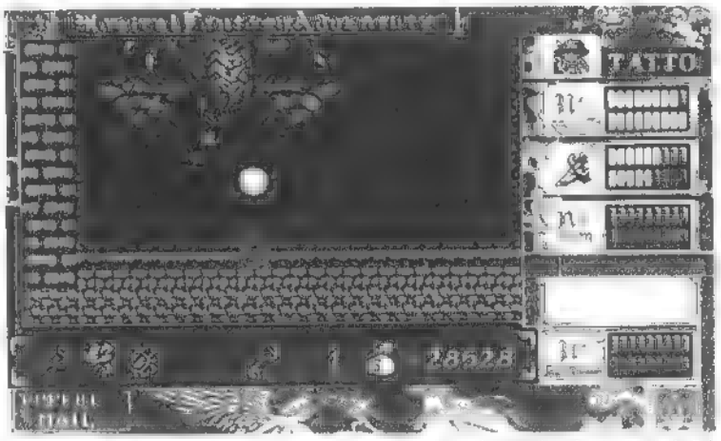
この地下迷宮の奥深くに潜んでいるのが、ロガークラブである。こいつを倒し忘れると、最後の封玉宮で先へ進めなくなるので注意したい。

戦闘はガウかタットのいずれでもＯＫだろう。ガウの場合、ブレスで連続ダメージが与えられるのが強み。タットの場合は、フォースの一撃が与えるダメージが大きい。

いずれの場合でも、ハサミが左右に開いた時が狙い目。泡の攻撃には注意し、相手にピッタリくっついて動くようにするといいだろう。



相手の動きについていくような感じで動く。手前に来るとハサミの攻撃があるので注意



泡の攻撃はひたすらよけよう。床の泡立ちに接触してもダメージを受けてしまう

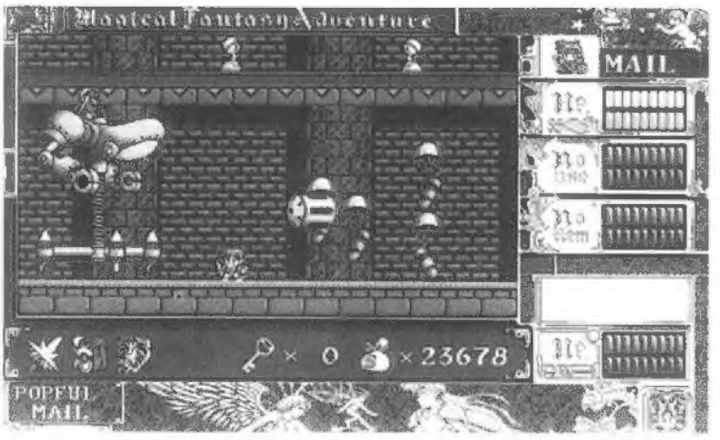
封玉宮

ここがいよいよ最終エリア。ナッツ・クラッカーとの因縁の対決やパズル、そしてラストの魔人３人衆との最終決戦が待ち受けている。装備は万全か？　フルーツは持ったか？　買えるアイテムはすべて買いそろえたか!?

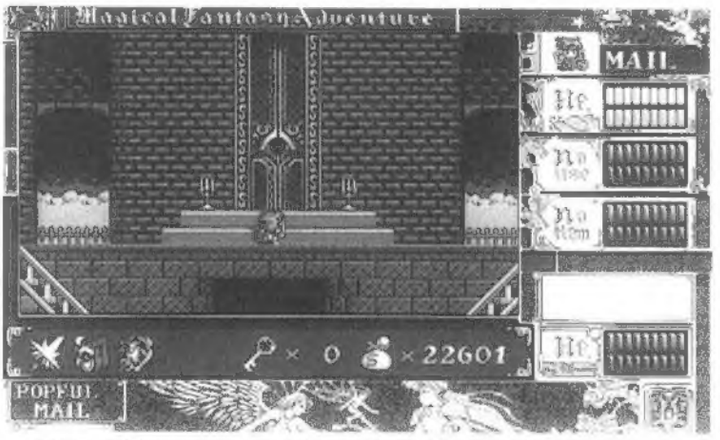
1 ナッツ・クラッカーを突破し、最上階へ

遂にマテリアルを追いつめた。ここで行く手を阻むのが、ナッツ・クラッカーである。使用キャラは何でもよいが、ロボットを破壊してから飛び出してくる本体の動きをとらえ、ダメージを与えられなければ意味がないぞ。

こいつを倒したら、いよいよ宮殿の奥へ。宝玉は２度使わなくてはならないので注意してほしい。続いて４つのクリスタルを封印の間へ納めに行かなくてはならないのだが、そこまでたどり着くにはパズルを解かなくてはいけない。空中に浮かんだブロックを体当たりで動かして、足場を作って上まで上がるのだ。３人のキャラを活用して進め！



ナッツ・クラッカーは、本体だけになった時に集中攻撃しなければならない



封印の間は４つある。それぞれのクリスタルを１個ずつ納めなくてはならないのだ

頭と体をフルに使って、ブロックを動かせ！

パターン1	パターン2	パターン3	パターン4

2 最後のトリデ

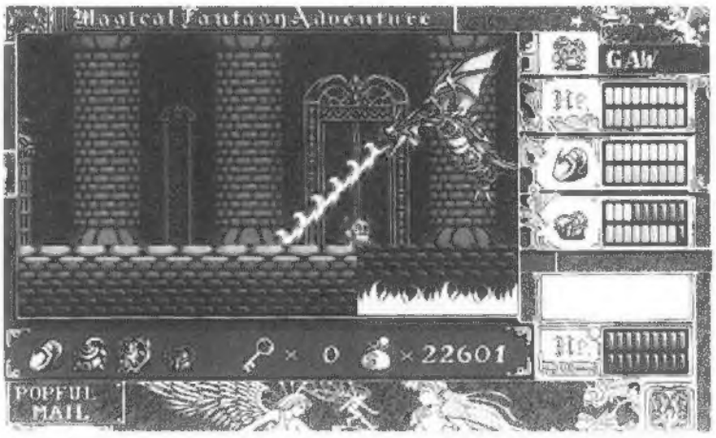
4つめのクリスタルを納めると、魔人の城に運ばれ、いよいよ最終決戦だ。なおこの先ではセーブができないので、必ず直前でセーブしておこう。

ここではメイル・タット・ガウの3人がそれぞれ、1人ずつのボスと対戦する。1回でも負けると最初からやり直しなので、かなりつらい戦いになるだろう。

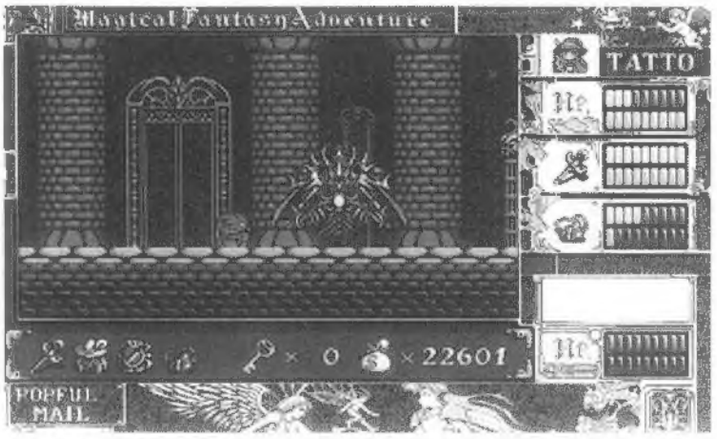
最初はガウ対ベルクフリト。ブレスのパワーを十分にためて応戦しよう。

次はタット対デサロディオス。相手の動きが止まった所にフォースを撃ち込めば問題はないハズ。

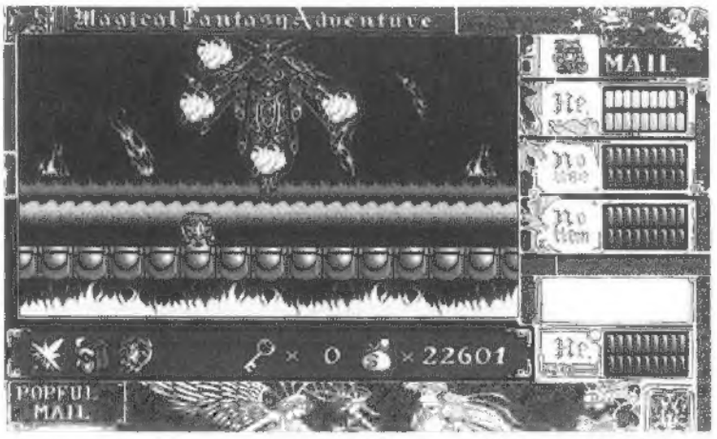
そして最後はメイル対ガイストレイス。攻撃がヒットすると足場に穴を開けられ、落ちると一発でゲームオーバーになるので注意。エンディングはすぐそこだ！



ベルクフリト。相手が出てきた時がチャンス



デサロディオス。一発ずつ確実に当てろ



ガイストレイス。「飛び道具」を使えば楽勝!?

ご注意

(1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。

(2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、㈱ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。

(3) 本文中の誤りや不備な点につきましては㈱ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、日本ファルコム㈱が関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

ぽっぷるメイル　ハンドブック

発　行　1992年7月10日　初版発行

著　者　やまざき拓(オフィス・ティーツー)
装　丁　宇治　晶
本文イラスト　成田保宏
本文デザイン　小山力也(オフィス・ティーツー)
発行人　山本陽一
発行所　株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102 東京都千代田区麹町2-12　ミツリ麹町ビル2F
電話　営業部：03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)
印刷所　株式会社 飛来社

ISBN4-89369-194-5
©OFFICE T2 1992 Printed in Japan

PUZZLE
頭の
エアロビクス

ROLE-PLAYING
キャラは育てて
こそ華

ACTION
ボスキャラに
向って撃て

SIMULATION
机の上は
戦場だった

BNN
Bug News Network

ADVENTURE
私に解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ